

GRATIS
16 FICHAS DE TRUCOS COLECCIONABLES
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
PLAYSTATION • PS2
Nº 26 • 450 ptas. • 2,7 €
Play manía
Portugal 550 $ Cont.
8 424094 800032
00026
HOBBY PRESS
Novedad
FINAL FANTASY IX
Así es la novena maravilla del mundo
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Guías completas
• TOMB RAIDER CHRONICLES
• FIFA 2001 (PS2)
• DINOSAURIO
PREVIEW
Mujeres de armas tomar
FEAR EFFECT 2
Y además: LEGEND OF DRAGOON, MOTO GP, VANISHING POINT, GT3, THE GETAWAY, POINT BLANK 3...

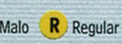
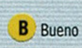
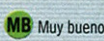
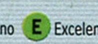
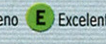
Sumario 26

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:

MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de Playmanía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.

Staff

Amalio Gómez Director
Abel Vaquero Director de arte
Sonia Herranz Redactora jefe
Alberto Lloret Jefe de sección
Francisco Javier Mariscal Redacción
Álvaro Menéndez Jefe de maquetación
Lidia Muñoz Diseño y autoedición
Ana María Torremocha Secretaria de redacción
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Sonia Ortega, Iván Mariscal, Daniel Acal, Enrique del Barrio.

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de publicaciones: Mamen Perera.
Directores editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
Director comercial: Javier Tallón.
Directora de marketing: María Moro.
Director de distribución: Luis Gómez-Centurión.
Director de producción: Julio Iglesias.
Coordinación de producción: Lola Blanco.
Departamento de sistemas: Javier del Val.
Fotografía: Pablo Abollado.
Departamento de circulación: Paulino Blanco.
Departamento de suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es.
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 902 11 13 15. Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Gemma Celma, E-mail: gcelma@hobbypress.es.
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona.
Tlf. 93 280 43 34. Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia.
Tlf. 96 352 60 90. Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián.
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla.
Tlf. 95 570 00 32. Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN
C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A. 28340 Valdemoro, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 5/2001

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



Las nuevas demostraciones técnicas de PS2

Sony nos invitó a un evento tan curioso como atípico, ya que en esta ocasión los protagonistas no fueron sus próximos lanzamientos, sino una nueva generación de demostraciones técnicas que, entre otras muchas cosas, nos dejaron muy claro algunas de las posibilidades de futuro que puede llegar a ofrecer PlayStation 2.

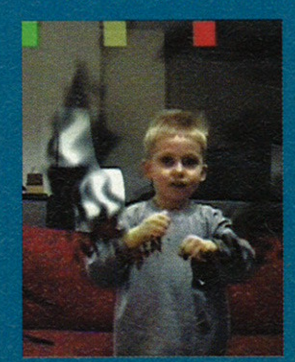
Lo que descubrimos en esta presentación es que PlayStation 2, mediante una cámara de vídeo y un software especial, es capaz de reconocer formas y colores, abriendo así un amplio abanico de posibilidades de futuro en el desarrollo de los juegos. ¿Os imagináis pilotando un ala delta con el movimiento de vuestro cuerpo, o luchando en un arcade esgrimiendo un palo como espada? ¡Y eso sin más periférico que una cámara de vídeo!
Durante las demostraciones estuvieron presentes Phil Harrison y Chris Deering, dos de los máximos mandatarios de SCEE, quienes nos avisaron que, salvo una de las demos que es japonesa, todo este trabajo es fruto de la división europea. Para llevar a cabo las demostraciones utilizaron un televisor, una estación de desarrollo para PS2 y una cámara de vídeo digital, aunque se insistió en que se podía conseguir el mismo efecto con cualquier tipo de cámara. Y es que la cámara iba a tener el papel más importante, ya que, situados frente a ella, íbamos a poder interactuar con elementos y efectos especiales que sólo aparecen en la pantalla del televisor.
Un programa especial cargado en la estación de desarrollo iba a permitir que la máquina reconociera las imágenes captadas por la cámara, como los brazos, el cuerpo o cualquier otro objeto que se usara en las demostraciones.
En la primera de las demos, la estación de desarrollo generó un escenario en el que aparecía volando un pájaro. Nosotros podíamos controlar, con simples movimientos de cabeza y brazos, la dirección en la que volaba...
En la segunda demo se introdujo una maraca, sobre la que se posó una bruja virtual dotada con numerosas animaciones. Pudimos ver cómo la bruja seguía el movimiento de una segunda maraca de otro color y cómo soportaba "estoicamente", y en tiempo real, los zooms y bruscos giros de maraca.
En otra demo entraron en juego 3 objetos distintos: una réplica de una espada de luz, una bate de béisbol de juguete y un palo con una bola de corcho. Acto seguido, la estación generó un bello entorno en el que aparecía un arma flotando que respondía a nuestros movimientos frente a la cámara. Cada uno de los objetos se correspondía con un tipo de arma, y la más impresionante fue una maza.
Todas estas demos son, por el momento, de uso interno de Sony y será la propia compañía quien decida si las utiliza en futuros proyectos...





La aportación japonesa

Esta demo generaba un interfaz virtual, formado por cuadros de color, en la parte superior de la pantalla. Al situar la mano sobre los cuadros, se activaba un efecto visual diferente, como pueda ser la ilusión de estar envuelto en llamas o bajo el agua. Este último caso resultó ser extremadamente real.



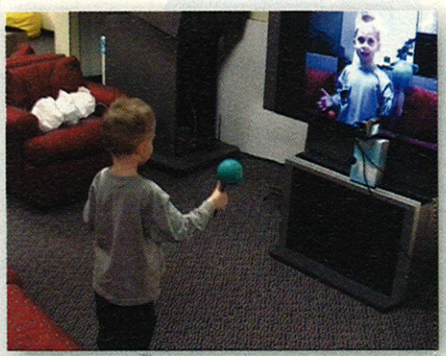




Esta demo muestra como un montón de mariposas virtuales siguen la maraca roja que movemos. Obviamente, esta imagen corresponde al televisor.



Aunque no la vimos, otra demo permite "eliminar" partes del cuerpo.



Este niño no tiene más que una maraca en la mano, pero en la pantalla se puede ver a la bruja subida en ella.



En la última demo intervinieron diversos objetos, cuyo movimiento quedó plasmado virtualmente en la pantalla.

TIME CRISIS regresa a PlayStation

Por fin se ha confirmado la fecha de salida de uno de los juegos para PlayStation más esperados en años. La secuela del genial *Time Crisis*, de subtítulo *Project Titan*, verá la luz en nuestro país en abril, de la mano de Sony. Como muchos sabréis, no se trata del *Time Crisis 2* que se puede jugar en los recreativos, sino una versión exclusiva para la 32 bits que continúa la línea argumental de la primera parte. Su protagonista, el agente secreto Richard Miller, tendrá 48 horas para demostrar que no ha sido el culpable del asesinato de Serrano, presidente de una pequeña república. Aparte de introducir un conjunto de escenarios completamente nuevos, Namco ha potenciado el componente estratégico incluyendo más elementos interactivos en los escenarios y más posibilidades a la hora de ocultarse, especialmente en los escenarios de los Enemigos Finales.
Estas primeras pantallas no muestran la calidad gráfica del juego, pero sólo el hecho de poder ver tantos enemigos simultáneos en pantalla ya presupone que será alta. Bueno, por lo menos sabemos que queda muy poco para comprobarlo, así que id afinando vuestras pistolas de luz: os hará falta tenerlas a punto para enfrentaros al peligroso *Project Titan*.


Como en todos los *Time Crisis*, deberemos afinar la puntería y no entretenernos, porque el tiempo no deja de correr...


El juegos mostrará muchos más objetos interactivos en los escenarios y un elevadísimo número de enemigos.

Nuevos periféricos para PS2

La conocida distribuidora Aplisoft va a poner en circulación dentro de muy poco tiempo una nueva remesa de periféricos para PS2 que, como siempre, destacarán por su competitivo precio y elevada calidad. Entre estos productos podremos encontrar el primer mando analógico no oficial, llamado Dual Shock Force 2, por 4.590 pesetas, así como un soporte vertical por 1.500 ptas y un nuevo control remoto para el DVD por 3.290 ptas.
Nosotros ya los hemos probado, y dentro de muy poco tiempo os contaremos detalladamente las cualidades de cada uno de estos periféricos, aunque la primera impresión ha sido más que buena.





Ganadores de los pasatiempos de Enero

Estos son los ganadores de los quince juegos de *Tomb Raider Chronicles* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Diciembre. Enhorabuena a todos.

Raúl Miguelez Blanco .... Álava
Ana R. González García .... Asturias
Álvaro J. Tapia Benítez .... Barcelona
David Gutiérrez Pérez .... Cádiz
Ricardo Rader Martínez .... Granada
Gorka Jauregui Olaizola .... Guipúzcoa
Carlos Macho Piedrola .... Madrid
Iván Alen Fernández .... Orense
José M. Garzón Pérez .... Sevilla
Daniel Carbonell Lara .... Tarragona
Esther Cuchillo Cazorla .... Valencia
José M. Calvo Agramonte .... Vizcaya
Adrián González Marrón .... Zaragoza
Diego Garín Esteruelas .... Zaragoza
Samuel Romeo Rodrigo .... Zaragoza

Shadow of Memories, traducido al castellano

Como se ha venido demostrando durante los últimos meses, Konami se ha propuesto mimar todos sus lanzamientos para PS2, ya sea incorporando "demos" de otros títulos de la compañía o traduciéndolos y doblándolos, como ha hecho con *ISS*. Ahora, la filial española nos acaba de confirmar que la aventura *Shadow Of Memories* nos llegará traducida en el próximo mes de abril. Nosotros ya hemos tenido acceso a una Demo en castellano, y os podemos garantizar que el juego va a ser todo un "pelotazo" gracias a su innovador planteamiento, que nos invitará a viajar por el tiempo para evitar la muerte del protagonista. Todavía es pronto para entrar en detalle, pero la calidad de la traducción en la Demo presupone unos muy buenos resultados. En fin, el mes que viene esperamos corroborarlo.





¡Final Fantasy X ya tiene forma!

Square ha hecho públicas las primeras imágenes del décimo capítulo de la saga, y el primero para PS2. El juego regresará al "look" realista de *FFVIII* aunque tanto los fondos como los personajes serán poligonales. Nobuo Uematsu se encargará de la música una vez más, y las conversaciones, por primera vez, estarán apoyadas por voces, que en el caso de la versión japonesa van a ser doblados por actores que han trabajado en exitosas series de animación.

El argumento tratará sobre la batalla de las deidades elementales del agua y el fuego, y presentará un nuevo universo imaginario que corre el riesgo de quedar inundado. Tan sólo se conocen tres protagonistas: Tidus, un atleta de carácter alocado que triunfa en el Blitzball, el deporte de moda; Yuna, una bella sacerdotisa; y Ryugo, un supuesto un rival de Tidus. Por su parte, los combates presentarán aspectos más estratégicos y apenas habrá diferencias gráficas entre las tres zonas de juego: combates, escenarios y mapa del mundo. El lanzamiento de *FFX* se ha retrasado hasta junio en Japón, y por aquí esperamos verlo en noviembre.



Con *FFX* se acabaron los escenarios renderizados, que han dejado paso a un mundo completamente poligonal.

Las conversaciones aparecerán subtituladas, por si te pierdes algún dato de interés...

Los más vendidos

(del 1 al 15 de enero)

*Lista facilitada por

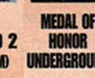










1	FIFA 2001
2	DRIVER 2
3	FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
4	LA AMENAZA FANTASMA (CLASSIC)
5	DINO CRISIS 2
6	TOMB RAIDER CHRONICLES
7	TARZAN (PLATINUM)
8	MEDAL OF HONOR (PLATINUM)
9	GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
10	MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Los más alquilados

(del 1 al 28 de enero)

*Lista facilitada por












1	DRIVER 2
2	FIFA 2001
3	DINO CRISIS 2
4	COLIN McRAE 2
5	MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
6	PARASITE EVE II
7	EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
8	THE MISSION
9	INCREDIBLE CRISIS
10	TONY HAWK'S 2

PlayManía revista líder del sector

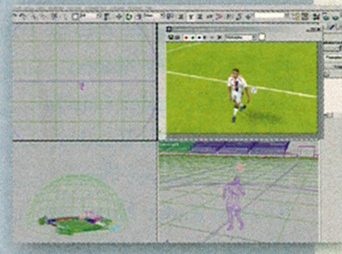
Con las cifras oficiales y definitivas del OJD en nuestras manos, ya os podemos confirmar que PlayManía es la revista de videojuegos más vendida, con un cifra media de ventas de 94.633 ejemplares mensuales, en el período comprendido entre noviembre del 99 y septiembre de 2000. Estas ventas convierten a PlayManía en la revista líder del sector. Y si no, mirad estas cifras de ejemplares vendidos:

PlayManía	94.633
Hobby Consolas	76.279
PlayStation Magazine	72.194
Nintendo Acción	51.374

El mejor fútbol europeo para PS One y PS2

Después de *UEFA Striker* y *Ronaldo V Football*, Infogrames se ha embarcado en el desarrollo de un nuevo simulador de fútbol, que se centrará en la prestigiosa competición europea que da pie al título. En su desarrollo están colaborando algunos astros del panorama europeo, como Luis Figo, Oliver Bierhoff o Dwight Yorke, quienes están colaborando con los programadores para dar forma a un simulador realista. Ya se sabe que la versión de PS One compartirá muchos elementos con la de su hermana mayor PS2, como puedan ser la inclusión de 20 estadios reales, más de 125 equipos entre clubes y selecciones, un nuevo modo de juego multi temporada o los comentarios por parte de Alfredo Grabieli y Raúl Santidrián. No obstante, en PS2 encontraremos, un apartado técnico muy superior, con unos modelos poligonales en alta resolución, unas animaciones mucho más trabajadas y unos estadios más vivos. Infogrames espera tenerlo listo para dentro de un par de meses, así que atentos.





El juego buscará el máximo realismo en las animaciones, tanto de los jugadores como del balón y hasta de la ropa.





2.475

La misma calidad, la misma acción, el mismo juego,
pero a un precio mucho menor.
Busca estos 10 títulos para PlayStation
y verás la diferencia.





















MTV MUSIC GENERATOR

Crea tu música en PS2

Codemasters tuvo la gentileza de invitarnos a los míticos estudios musicales de Abbey Road para presentarnos su nuevo MTV Music Generator, un juego que nos permitirá crear nuestra propia música en PS2.

Seguro que todos recordáis las dos anteriores entregas de *Music* en PlayStation, un título que, más que juego, era una aplicación para componer melodías. Pues bien, Jester Interactive está desarrollando una nueva versión para PS2 que pudimos probar en Londres, guiados por Tim Wright, creador de toda la serie.

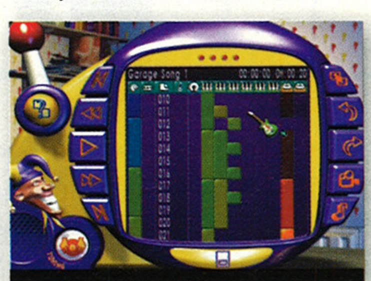
Entre las mejoras más destacables que vamos a encontrar en *MTV Music* está el soporte, ya que el juego va a ser grabado sobre un DVD, lo que supone una enorme capacidad para incluir sonidos y samples. De hecho, se baraja una cifra de más de 9.000 sonidos pertenecientes a distintos ritmos e instrumentos, organizados en 8 géneros musicales (Garage, Hip Hop, Indie, House, Pop, R&B, Rock y Trance). Nosotros podremos coger estos samples y crear con ellos nuestras mezclas, disfrutando para su reproducción de los 48 canales de sonido de PS2. Como ya ocurriera en los anteriores *Music*, podremos crear vídeos que acompañen a nuestras composiciones mediante una sencilla herramienta de animación basada en la selección de formas y colores. Lo mejor de todo es que los menús serán más sencillos e intuitivos, y siempre tendremos acceso a toda la información necesaria para componer, lo que nos permitirá empezar a hacer nuestros pinitos en pocos minutos.

No obstante, para los menos sesudos, *MTV Music* recuperará el modo Jam Session, en el que podremos "tocar" música con los cuatro botones de acción, y que permite hasta cuatro jugadores simultáneos. Por lo demás, podremos editar las melodías que creemos, cortar y pegar fragmentos o añadir efectos especiales en tiempo real. Si todo sale según lo previsto, *MTV Music Generator* estará listo en mayo.





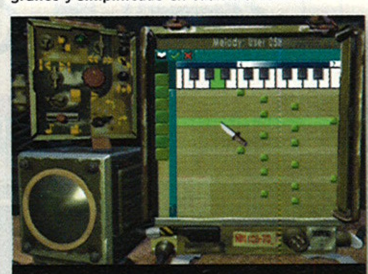
Tim Wright nos guió por los estudios Abbey Road, y muy amablemente nos mostró los entresijos de la nueva versión de *Music*.



Podremos grabar en la Memory Card nuestras canciones, con tiempos de acceso reducidos.



El interfaz se ha visto muy mejorado a nivel gráfico y simplificado en cuanto a control.



MTV Music nos permitirá introducir efectos de sonido e incluso instrumentos en tiempo real.

Los estudios de Abbey Road

La presentación de *MTV Music Generator* tuvo lugar en los míticos estudios de Abbey Road, donde grabaron sus discos grupos tan emblemáticos como los Beatles, entre otros.





Breves & Fugaces

- Un mes más, comenzamos con los más vendidos en Japón. En PS2 han arrasado *Onimusha* y *Victorious Boxers*, mientras que en PS One han sido *Exciting Pro Wrestling 2* y *Metal Slug X*.
- Capcom va a celebrar el 5° aniversario de su serie *Resident Evil* poniendo a la venta en Japón un pack especial llamado "Vuelve la pesadilla". En él se incluyen los 3 juegos lanzados en PS One y *RE: Code Veronica Complete*, la adaptación del juego de Dreamcast para PS2. El pack se completa con un merchandising muy "goloso": un maletín de metal, unas placas de identificación... Capcom sólo pondrá a la venta 10.000 unidades al precio de más de 40.000 pelas. Capcom también ha confirmado que *RE4* sigue en desarrollo, y que no llegará hasta bien entrado el 2002.
- Otra compañía que no ha parado ha sido Square. Ya ha anunciado que *Final Fantasy XII* está en desarrollo, y que no será Online, y ha adelantado que *FFX* se pondrá a la venta en dos packs, que se diferenciarán por un DVD con material adicional. Por último, ha confirmado que los "remakes" de *FFVII, VIII* y *IX* para PS2 se venderán de manera independiente, cada uno de ellos en un DVD.
- El que se podía haber callado es Hideo Kojima, que ha afirmado que *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* es el último juego de su saga. Ya veremos si las cifras de ventas no le obligan a desarrollar otro...
- Y por último, una buena noticia. Para marzo, los usuarios nipones de PS2 se podrán conectar a Internet con su consola, y se dice que para primavera habrá 8 juegos con Online. Igual de curioso parece el lanzamiento de Net Karaoke, un software para PS2 que permitirá a los japoneses bajarse de Internet las últimas canciones para el Karaoke de este programa.

¡SE BUSCAN! 102 DÁLMATAS

PlayStation
PAL
Disney 102 DÁLMATAS
CACHORROS AL RESCATE
PlayStation
Disney Interactive
Crystal Dynamics
EIDOS



PRÓXIMO ESTRENO DEL VIDEOJUEGO. FEBRERO 2001.





















www.disney.co.uk/disneyinteractive/

Nintendo Acción

¡¡¡500 juegos de regalo para celebrar el número 100!!!

Para celebrar su número 100, Nintendo Acción ha preparado el concurso del siglo. Regalan nada menos que 500 juegos para Nintendo 64 y Game Boy, tan flipantes como *Pokémon Pinball*, *Perfect Dark*, *Mario Tennis* o *Banjo-Tooie*. Pero no es la única sorpresa del número 100. Además, de regalo dos pósters gigantes, uno con las 100 portadas de la revista y el otro, calendario de Pokémon. Para rematar, la revista presenta un nuevo diseño y nuevas secciones que os van a encantar.



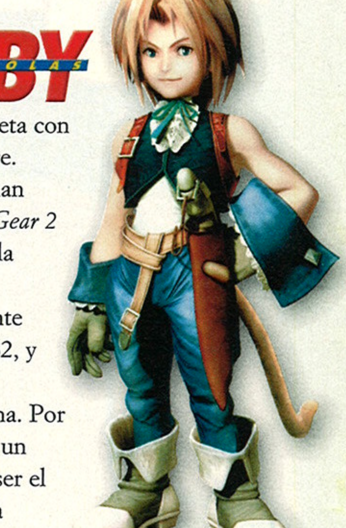
Final Fantasy IX

Ya está aquí,

y para celebrarlo, además de una extensísima review puntuada, Hobby Consolas te ofrece la primera gran guía completa con todos los secretos de la obra maestra de Square. Pero esto es sólo para empezar, porque ya le han puesto las manos encima a la demo de *Metal Gear 2* y os contarán sus primeras impresiones sobre la obra cumbre de Kojima.

Y además, dos reportajes sobre el impresionante *Head Hunter* para DC y *The Getaway* para PS2, y una sensacional preview de *Zone of Enders*, el nuevo juego de Konami apadrinado por Kojima. Por último, pero no menos importante, te ofrecen un informe especial donde te aclararán cuál va a ser el futuro de Dreamcast tras el cambio de política anunciado por Sega. ¿Alguien da más?

HOBBY CONSOLAS



Computer Hoy 62

El ordenador se niega a arrancar, los programas no funcionan, aparecen las temidas pantallas azules de advertencia.... En el número 62 de Computer Hoy se cuentan todos los pasos que hay que dar cuando el PC falla. En la sección de hardware, como las dimensiones de los monitores pequeños no permiten visualizar toda la información de algunas aplicaciones, se publica un test de monitores de gran tamaño para que se sepa cuál se ajusta a cada necesidad.

Además, todo sobre Internet: proveedores, las cien mejores webs, trucos, utilidades...Y siguen las entregas de los cursos del sistema operativo Windows Me y de cómo crear y manejar una red (Acceso compartido a Internet). Como siempre por 250 pesetas.

Juegos & Cia

La novena parte de la genial saga *Final Fantasy* regresa a PlayStation y para celebrarlo Juegos & Cía te regala un espectacular póster doble. También os enseñan el aspecto que tendrá XBox, la maravilla con la que Microsoft intentará derrotar a la todopoderosa PS2; y no se olvidan de la apuesta on-line de Dreamcast y su espectacular *Phantasy Star Online*, o de las curvas de *Fear Effect 2* y de las fichas centelleantes de *Pokémon Puzzle*. Rematan la faena con una nueva entrega de *TR Chronicles* y la guía de *La Fuga de Monkey Island*. Y todo por sólo 375 ptas.



Diseña tu página web

PC MANÍA

¿Te has preguntado alguna vez, al visitar un sitio de Internet, cómo está hecho? ¿Qué ocurre al otro lado mientras tú navegas? En el número 17 de PC Manía resuelven estas dudas y te enseñan, paso a paso, cómo diseñar, programar y alojar tu propia Web. También te ofrecen las últimas noticias en torno a la nueva generación de MP3, MP3PRO; un completo informe sobre la tecnología Bluetooth; y el último parte de la guerra entre PC y Macintosh. Las comparativas son del máximo interés: programas de edición de sonido y placas base. Y para completar un número imprescindible, un gran obsequio: la colección Web Cliparts de Data Becker.

BLADE ya está aquí

Micromanía — Sólo para adictos

Tras una larguísima espera, *Blade*, el esperado proyecto de Rebel Act, ve la luz, y Micromanía te desvela todos sus secretos en un suplemento especial donde analizan a fondo todo lo que de bueno y malo se puede esperar de este espectacular título. Además, todas las novedades del mes, junto al resto de las secciones habituales: análisis, avances, trucos, previews... Y no te pierdas la última entrega de su Gran Concurso, en el que puedes votar a los mejores juegos del año y ganar magníficos regalos. Finalmente, descubre las mejores demos en su CD ROM, en exclusiva.

Revista oficial DREAMCAST

¡Siente la velocidad!

Vanishing Point, el genial simulador de Acclaim, ocupa la portada del número 15 de la Revista Oficial Dreamcast. Además, novedades como *Phantasy Star Online*, el primer RPG de consola que se juega en Internet, *Fighting Vipers 2* y *European Super League*. La revista sale al paso de las noticias sobre el futuro de Dreamcast con un informe en el que se aclara toda la verdad. Igualmente, encontraréis los adelantos de *Sonic Shuffle, Commandos 2, Head Hunter*... El GD Rom incluye demos jugables de *Virtua Tennis*, *Dave Mirra*, *Ducati* y *Sega Extreme Sports*.



DUCATI WORLD™



VIVE EL ESPÍRITU DE **DUCATI**





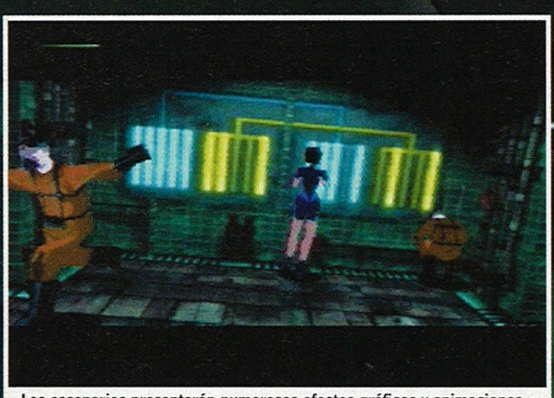


fear effect 2

RETRO HELIX

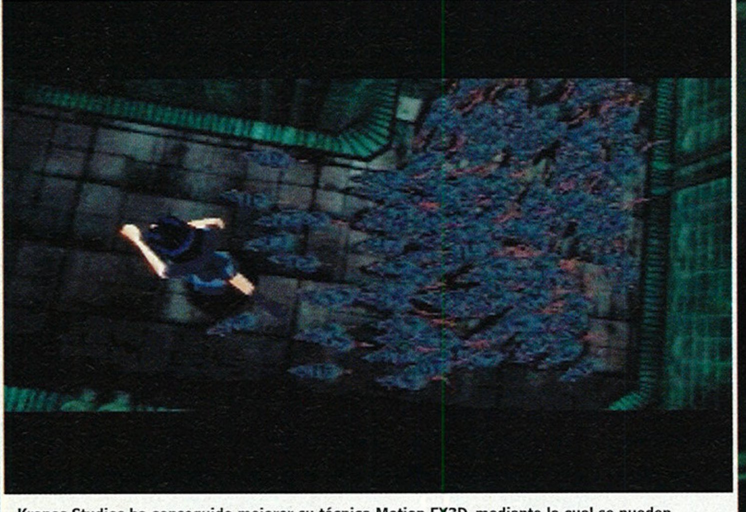
LA PERFECCIÓN DE LA TÉCNICA

Por segunda vez consecutiva, Eidos y Kronos Studios se han aliado para transportarnos al tétrico y futurista universo de Fear Effect, en forma de una "precuela" que, entre otras muchas virtudes, corregirá las deficiencias del original y nos permitirá conocer buena parte del pasado de los protagonistas.

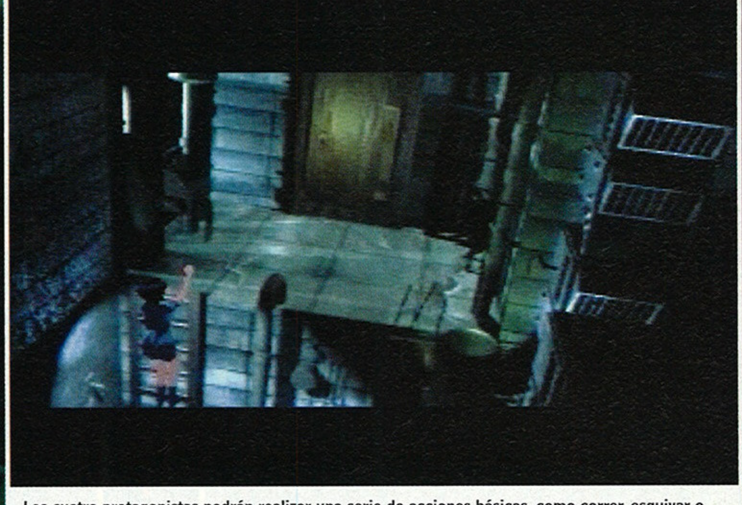

Los escenarios presentarán numerosos efectos gráficos y animaciones, que nos podrán dar pistas sobre puzzles y enigmas cercanos.



Salvo cambios de última hora, *Retro Helix* llegará completamente traducido al castellano, aunque no doblado.



Kronos Studios ha conseguido mejorar su técnica Motion FX3D, mediante la cual se pueden combinar al mismo tiempo gráficos poligonales, fondos renderizados y secuencias de vídeo.



Los cuatro protagonistas podrán realizar una serie de acciones básicas, como correr, esquivar o utilizar armas, a las que se sumarán otras puntuales, como pueda ser subir escalerillas.

En abril del pasado año, Eidos concluyó el desarrollo de *Fear Effect*, uno de los juegos de acción más revolucionarios de PlayStation que apostó por una estética muy definida, inspirada claramente en el manga, y por un despliegue técnico y visual sin precedentes, sin olvidar su lograda e inquietante ambientación, variadísimos puzzles y tétrico argumento. Pese a todo, su principal logro fue la introducción de la tecnología Motion FX3D, mediante la cual es posible introducir pequeñas secuencias de vídeo en los fondos renderizados, consiguiendo que los escenarios presenten zonas constantemente animadas. Por desgracia, las exigencias de esta incipiente tecnología desvelaron otros problemas, como unos desesperantes tiempos de carga y pequeños saltos en las animaciones de los fondos.

Como rectificar es de sabios, Kronos pretende resarcirse con esta continuación, mejor dicho "precuela", que según el director de la compañía, Stan Liu, será muy superior a tanto nivel técnico como jugable.

Aprovechando todo el potencial.

Buena prueba de esta afirmación es que, durante el pasado E3, Stan Liu afirmó que con esta secuela *Retro Helix* iba a tocar el techo técnico de PlayStation. Esta arriesgada afirmación no está del todo lejos de la realidad si tenemos en cuenta que Kronos ha desarrollado una segunda generación de su Motion FX3D y ha conseguido eliminar los eternos tiempos de carga y los saltos en las animaciones de los escenarios, logrando una experiencia de juego más fluida capaz de sumergir al jugador en su cautivadora historia sin pausas ni tiempos muertos. »

RETRO HELIX VA A CONSEGUIR HERMANAR LOS ELEMENTOS MÁS ATRACTIVOS DE LAS MEJORES AVENTURAS: TERROR, SUSPENSE Y ACCIÓN.

Los protagonistas de la aventura



HANA

Repite papel principal, aunque esta vez con unos cuantos años menos sobre la espalda. Es bella, letal y nunca deja un trabajo a medias. En esta ocasión, debe encontrar un ancestral objeto para un misterioso cliente.



GLAS

En su segunda intervención, este genio de la estrategia militar y de las operaciones especiales trabajará solo... hasta que un repentino giro de acontecimientos le obligue a trabajar con Hana. Es un tipo de fiar, y muy tranquilo.



RAIN

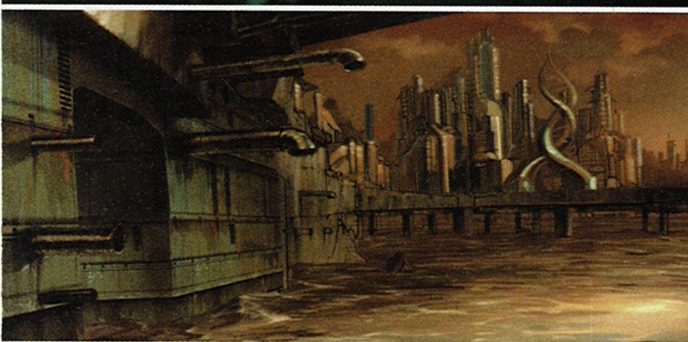
Es la amiga y compañera de fatigas de Hana. Su pasado esconde un secreto familiar que, a lo largo del juego, la perseguirá y atemorizará considerablemente. Su belleza y su destreza con las armas de fuego alcanza un nivel similar al de Hana.



DEKE

Como Hana, es otro matón a sueldo, aunque bastante más incontrolable, alocado y egoísta. Él también busca un misterioso objeto, aunque cuando las cosas se pongan feas entrará en razón y dejará sus intereses para unirse a Glas, Hana y Rain.

Ambientación aún más cuidada





La ambientación fue, sin duda alguna, uno de los aspectos más sorprendentes del primer *Fear Effect*, ya que combinaba perfectamente las tradiciones o ritos orientales más ancestrales, con una desgarradora visión del futuro, dando como resultado una curiosa mezcla al más puro estilo Blade Runner. La secuela no va a ser menos, y a lo largo de sus 4 CDs podremos recorrer ciudades como como Hong Kong, Nueva York y lugares tan dispares como una milenaria tumba, una red de alcantarillas o una base militar.



Si algo funciona... ¿por qué cambiar?

Según las declaraciones que realizaron los los programadores de Kronos durante el pasado E3, el diseño de *Retro Helix* ha partido de un concepto muy parecido al de su antecesor, aunque se han potenciado los aspectos mejor recibidos por los jugadores del primer *Fear Effect*, como puedan ser los puzzles y la cuidada estética manga, y se han limado algunos de los aspectos más criticados, como el sistema de inventario y los eternos tiempos de carga. Y por lo que hemos podido ver y jugar, parece que todas sus promesas se van a cumplir...





Listos para luchar

Tanto Hana, como Rain y los demás personajes, contarán con un renovado y extenso abanico de métodos de ataque. Así, junto a las inevitables y aún más variadas armas de fuego encontraremos técnicas de defensa personal, que por el momento parecen exclusivas de Hana, y otra no menos exhaustiva lista de armas blancas. Además, cada uno de los personajes contará con algunas armas y habilidades exclusivas.





» Las mejoras técnicas también alcanzarán otros aspectos que, si bien pueden parecer menos importantes, otorgarán al juego un acabado muy superior.

Por un lado, Kronos va a incluir un total de 800 ángulos de cámara, que variarán dependiendo de la sala en la que nos encontremos. Esta cifra supone un considerable aumento respecto a su antecesor, que presentó cerca de 500 perspectivas. También se habla de más de 2 horas de secuencias de vídeo, varios finales alternativos, extras ocultos que aparecerán al completar el juego, un total de 60 enemigos distintos, 4 personajes controlables, una mayor variedad de de armas y acciones...

GRACIAS AL TRABAJO DE KRONOS, EN RETRO HELIX VAMOS A ENCONTRAR TODO LO BUENO DE FEAR EFFECT, PERO NINGUNO DE SUS DEFECTOS.

Por último, Kronos también va a incluir dos sistemas de control, uno idéntico al de su antecesor, que presentará funciones especiales para los no iniciados, y otro llamado 3D, que abarcará las posibilidades de los juegos tipo *Tomb Raider*. Como podéis ver, no serán pocas las mejoras...

En un futuro no muy lejano...

Como ya hemos dicho, *Fear Effect 2 Retro Helix* seguirá con la actual moda de las "precuelas", en el sentido de que los hechos que conducirán el argumento del juego serán anteriores a los que pudimos ver en el juego original. De esta manera nos encontraremos de nuevo con el mismo trío de protagonistas, compuesto por los mercenarios Hana, Glas y Deke, y a una nueva fémina, la hermosa Rain Qin, íntima amiga de Hana, la protagonista principal.

Al comienzo de la historia, sólo Hana y Rain se conocerán, ya que buena parte del argumento se centrará en mostrarnos los lazos y razones que acaban uniendo al trío protagonista. No obstante, *Retro Helix* tendrá un hilo argumental con numerosas pinceladas



Subiendo el tono

Retro Helix no pretende convertirse en un juego para todos los públicos, ya que ahondará de manera exhaustiva en el terror, el gore y, hasta cierto punto, el mal gusto. Estas "virtudes" ya fueron mostradas en el primer *Fear Effect*, y sus programadores han optado profundizar en esa línea, en lugar de rebajar los contenidos, ya que consideran que es uno de sus principales rasgos de identidad. Así que ya sabéis, pequeños y sensibles, absteneros.





Sensualidad... y polémica

En los Estados Unidos, la nueva aventura de Hana se ha visto envuelta en cierta polémica por algunas secuencias de vídeo, no precisamente violentas, y la retirada de la publicidad con la que Eidos iba a promocionar el juego. Como podéis ver, el principal problema reside en que Kronos ha ido un poco más allá en la relación de amistad de las protagonistas, que prácticamente lo comparten todo... Que cada uno piense lo que quiera.





cinematográficas que, a grandes rasgos, tratará sobre la búsqueda de unos misteriosos objetos mágicos capaces de despertar una tremenda fuerza destructiva. Y claro, inicialmente los tres mercenarios se verán enfrentados por sus intereses personales, hasta que los acontecimientos les obliguen a unirse para siempre...

La historia se desarrollará a lo largo de cuatro discos, sobre un conjunto de dispares y peculiares localizaciones, como Hong Kong o Nueva York, que volverán a poner en pantalla una extraña y atractiva combinación de misticismo, tecnología y oscurantismo futurista, al más puro estilo Blade Runner.

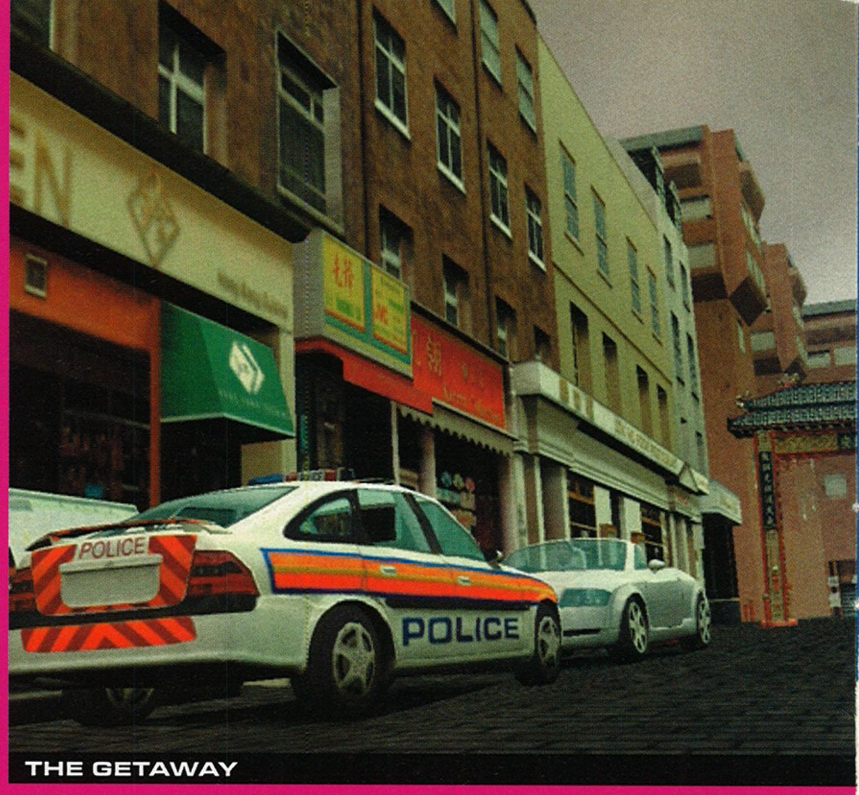
Sólo para adultos

La fabulosa combinación de aventura, misterio, acción y sensualidad se ha mantenido intacta de cara al desarrollo de la "precuela", aunque algunos de estos aspectos se han visto potenciados, como las situaciones gore y los instantes de terror, para dar forma de este modo a un título más opresivo y agobiante que, por supuesto, estará orientado hacia un público adulto.

Además, el lanzamiento de *Retro Helix* en Estados Unidos se está viendo rodeado de cierta polémica, ya que ha sido retirada una campaña de publicidad bastante subida de tono y se comenta que, en el juego, las dos protagonistas son algo más que buenas amigas...

En fin, el viejo dicho de "que hablen de uno, aunque sea mal" puede suponer un mayor tirón de ventas de *Fear Effect 2*, que de por sí, ya se presenta como una de las últimas grandes apuestas dentro de las aventuras de acción para nuestra querida PlayStation. El mes que viene lo comprobaremos.


WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001



THE GETAWAY

PS2 PRESENTA SU PÓKER DE ASES

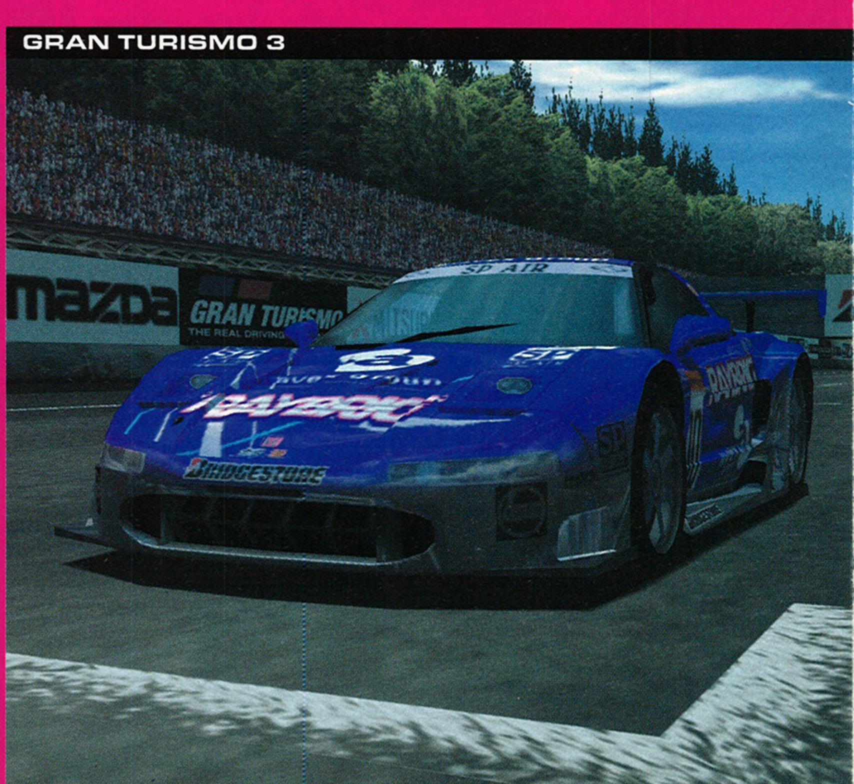
Velocidad al límite

Los tímidos comienzos de PS2 dentro de los simuladores de velocidad están a punto de llegar a su fin con la llegada, durante los meses venideros, de una segunda generación de juegos que aprovecharán en mayor medida el potencial de la consola. Quedaos con sus caras y sus nombres, porque dentro de muy poco tiempo estos títulos estarán en boca de todos... ¿Estáis preparados para el primer "acelerón" de PS2?

PARIS DAKAR RALLY



GRAN TURISMO 3



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001

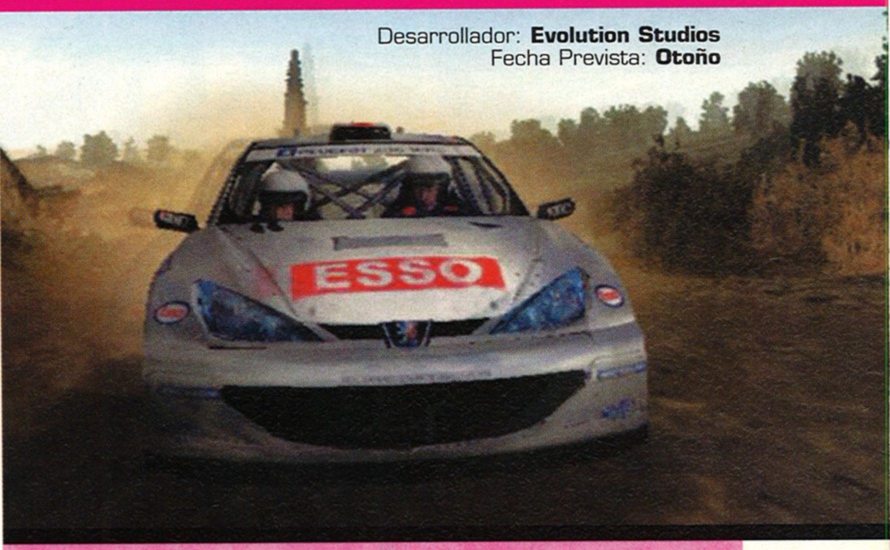
Rompiendo la barrera de la realidad





WRC 2001 presentará un elevado numero de perspectivas y cámaras para seguir las carreras.

PS2 va a permitirnos disfrutar de un simulador que buscará el realismo más desgarrador.



Desarrollador: **Evolution Studios**
Fecha Prevista: **Otoño**

WRC 2001 ES LA PRIMERA INCURSIÓN SERIA EN EL MUNDO DE LOS RALLIES PARA PS2.

Este título, desarrollado íntegramente por Evolution Studios para Sony Computer Entertainment Europe, es la primera apuesta seria dentro de la simulación de los rallies para PS2. Y para que a *WRC 2001* no le falte de nada, SCEE ha firmado un acuerdo con el ISC



Evolution Studios está recreando el interior de los vehículos con un elevado nivel de detalle.



Fotorrealismo es la mejor manera de describir su prometedor e impresionante apartado gráfico.

(International Sports Communicator), organismo que regula la competición oficial, lo que les permitirá utilizar desde el logo de la competición a la imagen de los pilotos y vehículos participantes.

Gracias a este acuerdo, Evolution ha tenido acceso a una compleja base de datos sobre la competición, compuesta por fotografías de satélite de los tramos o información técnica de los vehículos. Esto les va a permitir dar forma a un simulador excepcionalmente real y fiel a la competición. Además, como producto oficial que es, presentará los 14 rallies que componen la temporada, incluyendo los olvidados tramos de Chipre, Portugal o Monte Carlo, que aparecerán junto a los archiconocidos de Francia, Australia, Inglaterra o Cataluña. En total habrá más de 70 tramos y numerosos modos de juego, que abarcarán desde carreras sueltas a temporadas completas, sin olvidar los imprescindibles modos para 2 jugadores.

Pese a que se trata de un producto oficial, algo que suele marcar ciertas restricciones, *WRC 2001* incluirá la posibilidad de destruir y deformar los vehículos. Y no nos estamos refiriendo sólo a romper los cristales, ya que podremos terminar la etapa sin el capó o con el morro incrustado en la frente.

Por último, *WRC 2001* presentará otros aspectos no menos interesantes, como son la perfecta recreación del interior de los vehículos, la deslumbrante "clonación" poligonal de los pilotos y copilotos, o la inclusión de público poligonal para animar los recorridos, sin olvidar el impresionante aspecto fotorrealista de los entornos o las prometedoras repeticiones de los tramos, que incluirán cámaras tan insólitas como las de grabaciones de los aficionados.

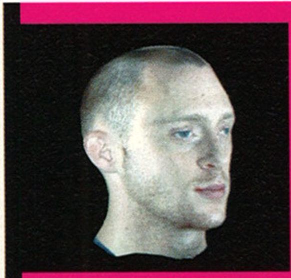
No obstante, *WRC 2001* no se pondrá a la venta hasta bien entrado el otoño. La espera va a ser muuuy larga.

Real como la vida misma



A la vista queda el impresionante trabajo que está realizando Evolution Studios, que en todo momento se ha propuesto alcanzar las mayores cotas de realismo vistas en un juego de rallies. Buena prueba de ello son las vistas interiores, que nos permitirán admirar el cuadro de mandos, unos cristales manchados por el polvo o a un copiloto consultando sus apuntes sobre el tramo... ¿No se os cae la baba?







Aplicando nuevas tecnologías

Evolution Studios está empleando nuevas herramientas y técnicas gráficas para dar vida a los pilotos, plasmar los desniveles de los entornos y recrear las deformaciones de los vehículos. Algunas de ellas, como pueda ser la técnica Digimask, van a permitir a Evolution dotar de animaciones faciales a los pilotos y copilotos.

THE GETAWAY

Cada día más cerca del espíritu de Driver



Desarrollador: **Team Soho**
Fecha Prevista: **Navidades 2001**



Las calles londinenses de *The Getaway* contarán con un "enfermizo" y trabajado nivel de detalle, por ejemplo, esta deslumbrante marquesina.



Gracias a la perfecta recreación de 70 kilómetros cuadrados de la capital inglesa, podremos recorrer el barrio chino, el centro...

Poco tiempo antes de completar el desarrollo de *Esto Es Fútbol 2*, el equipo Team Soho cambió radicalmente de estilo y se embarcó en un juego de velocidad al más puro estilo *Driver 2*, que lógicamente iba a tratar de aprovechar al máximo las posibilidades de PS2.

Ese juego, que se llama *The Getaway*, contará con un argumento tan cinematográfico como el del juego de Reflections, y nos pondrá en el pellejo de Mark Hammond, quien tras asistir al asesinato de su mujer, se verá obligado a cooperar con la mafia para recuperar a su hijo; y en el de Frank Carter, un policía que está dispuesto a todo para acabar de una vez con el capo de la mafia londinense. Charlie Jolson.

En *The Getaway* encontraremos más de 70 kilómetros reales de ciudad para efectuar todo tipo de misiones en coche, en las que además podremos abandonar el vehículo para entrar a pie en el interior de algunos edificios y así rematar personalmente la faena. Cabe destacar que, en los momentos en que el protagonista esté fuera del coche, podremos realizar acciones simples, como empujar objetos y utilizar armas. Y además, que os quede muy claro, *The Getaway* ha nacido para ser altamente realista y por eso nunca veremos marcadores de daños, energía o munición, por lo que sólo podremos fiarnos de nuestros sentidos.

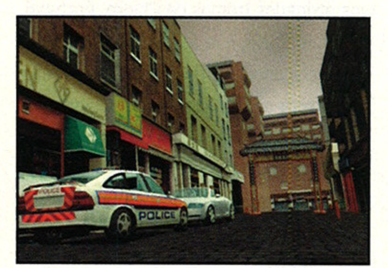
Por otra parte, *The Getaway* pondrá a nuestra disposición un total de 15 vehículos reales y, gracias a un prodigioso motor gráfico, podremos ver hasta 8 coches simultáneamente en pantalla. Eso sin obviar que las calles de la ciudad cuentan con un minucioso grado de detalle y que por ellas veremos deambular peatones con distintos tipos de patrones de comportamientos.

Aunque su fecha se perfila muy lejana en el horizonte, no nos negaréis que *The Getaway* tiene papeletas para convertirse en otro de los grandes cracks de PS2.

THE GETAWAY HA NACIDO PARA SER LA EVOLUCIÓN TÉCNICA Y JUGABLE DE LA SAGA _DRIVER_.



Team Soho está trabajando muy duro para el que tráfico se comporte como en la realidad.

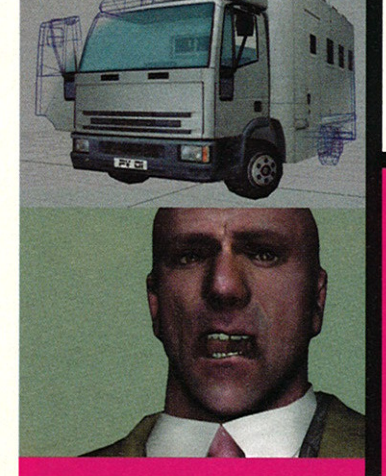


Dispondremos de 15 vehículos para cometer las fechorías que nos imponga la mafia Londinense.

Lo último en tecnología



Como está sucediendo en *WRC 2001*, Team Soho está utilizando tecnologías de última generación para animar a los personajes, recrear con todo lujo sus vestimentas e incluso dar forma a unas réplicas casi perfectas de los vehículos reales. Aquí podéis ver los primeros ejemplos, pero tened en cuenta que todo esto puede evolucionar de aquí a final de año.



¿Realidad o ficción?

Todavía es muy pronto para entrar en detalles, pero gráficamente *The Getaway* promete crear escuela. ¿O acaso podéis distinguir, con la revista un poco lejos, la imagen real de la del juego? Difícil, ¿verdad?






PARÍS-DAKAR RALLY

La mayor aventura del mundo del motor

Desarrollador: **Broadsword**
Fecha Prevista: **Abril**

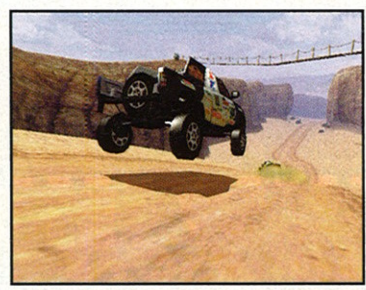
Convertir en un juego una de las competiciones deportivas más espectaculares del mundo del motor es el ambicioso proyecto que está desarrollando Broadsword bajo la atenta mirada de Acclaim. Su intención es la de sorprendernos reinventando el género de la velocidad gracias a los rasgos de identidad propios de la aventura París-Dakar, una competición difícilmente comparable a cualquier otra carrera automovilística. Además, podéis estar seguros de que, ante una licencia tan jugosa, Acclaim va a poner toda la carne en el asador para convertir a *Paris-Dakar* en una serie del calibre de *Colin McRae* o *Gran Turismo*.

Pero vayamos al juego. El mes pasado ya os adelantamos algunos de sus datos, como que tendrá 4 tipo de vehículos y 12 escenarios. Sin embargo, lo más interesante no son tanto sus cifras frías como el esfuerzo que se está realizando para captar el espíritu del rally, algo que se aprecia, por ejemplo, en que los vehículos se deforman y averían, o en que nos podamos encontrar, de manera aleatoria, con obstáculos naturales como un río desbordado. A esto hay que sumarle la posibilidad de elegir entre distintas rutas y ajustar el vehículo en función del trazado elegido, o que en cualquier momento podamos salirnos del camino para, por ejemplo, tratar de esquivar una de esas trampas naturales que antes mencionábamos, si es que esa es la decisión que creemos la mejor. Ambientación y realismo ante todo.

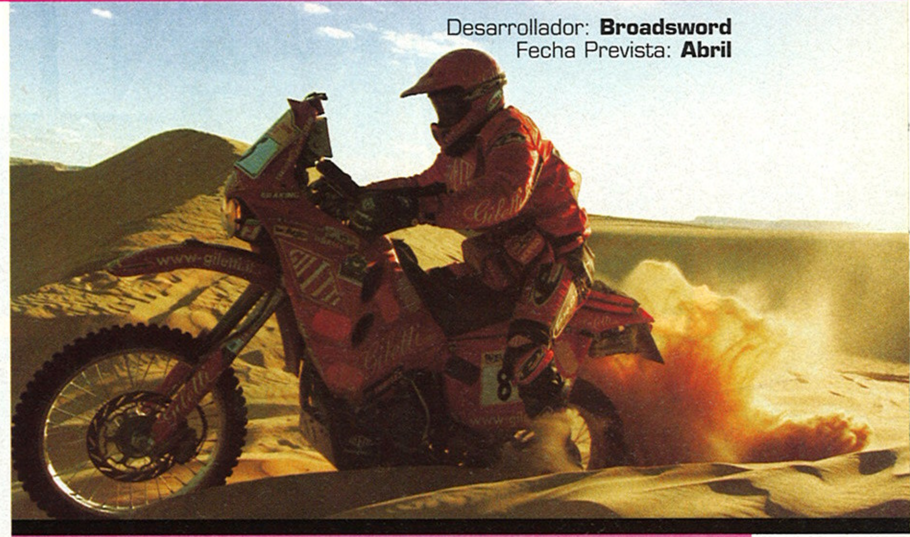
Por supuesto, el motor físico de los vehículos va a ser de lo más realista (ya lo hemos podido comprobar) y el apartado gráfico en general ya muestra que podemos esperar un juego realmente brillante. Si todo sigue su curso normal, podemos estar ante un título que demuestre el potencial de PS2.



Según el trazado que elijamos antes del tramo, el copiloto, en castellano, nos marcará la ruta.



Todas las variables del rally real estarán presentes para aunar diversión y espectáculo.

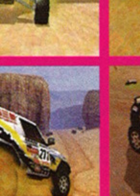


***PARIS-DAKAR* LLEVARÁ A PS2 LA EMOCIÓN DE ESTA ÉPICA CARRERA CONTRA LOS ELEMENTOS.**

Vehículos como los de verdad

Al contar con la licencia oficial del Rally, el juego pondrá a nuestra disposición más de 24 modelos reales, entre motos, buggies, quads y 4X4. Por supuesto, los vehículos se deformarán y se averiarán al recibir impactos, lo que nos obligará, en algunos casos, a perder tiempo recurriendo a las asistencias. Además, se han tenido en cuenta todas las variables físicas de cada modelo, lo que implica que el mismo tramo será muy diferente en función del vehículo elegido. Y es que no es lo mismo que una rama suelta golpee un 4X4 a que lo haga con una inestable moto...






GRAN TURISMO 3

Lo bueno siempre se hace esperar

Desarrollador: **Polyphony Digital**
Fecha Prevista: **Verano 2001**

En nuestro reportaje del mes pasado, os anunciamos que *Gran Turismo 3* iba a ser lanzado en Japón a mediados de febrero pero, por desgracia, ha sufrido un nuevo retraso y no verá la luz en el país del sol naciente hasta bien entrado el mes abril. Para aplacar a las "fieras", Polyphony Digital ha mostrado nuevas imágenes de su juego, las cuales revelan aspectos del simulador nunca antes exhibidos. Sin duda alguna, las más impresionantes de todas son las referentes a la inclusión de charcos de agua en los circuitos (todavía no podemos asegurar que habrá carreras con efectos climatológicos), que reproducen perfectamente efectos de reflejo y distorsión que se producen en la realidad. Además, Polyphony también ha hecho públicas las primeras imágenes de un espectacular circuito urbano, inspirado en Tokio, y del no menos atractivo modo rally. Todavía no hay confirmación oficial sobre el lanzamiento en España, pero es muy posible que esté listo para el verano. Lo que sí está claro es que la espera va a ser muuuuuuuuuuy larga.



Los reflejos del agua sobre la pista van a conseguir elevar aún más la calidad del juego.



Polyphony también ha mostrado las primeras y espectaculares imágenes de su modo rally.



LA PELÍCULA

Angelina Jolie y Lara Croft: dos mujeres y un destino.

Sabe disparar, sabe correr, sabe saltar, viste camisetas muy, muy ajustadas, y no va a ningún sitio sin sus pistolas... Después de triunfar como heroína virtual, Lara Croft da el salto a la gran pantalla y, encarnada en Angelina Jolie, se dispone a dejarnos boquiabiertos también en el cine. ¿Quieres saber cómo será la película de Tomb Raider?



Cuando el proyecto empezó a tomar forma, hace ya casi cuatro años, surgieron las dudas y las críticas, debido a que otros juegos que saltaron a la gran pantalla, como "Street Fighter", "Super Mario Bross" o "Mortal Kombat", no dieron el resultado esperado al quedarse tan sólo en una fachada de efectos especiales, sin argumento ni personajes creíbles.

Por supuesto, Core y Paramount Pictures no estaban dispuestas a cometer el mismo error, y cuidaron los detalles desde el primer momento, empezando por el guión y siguiendo por director y actores. La apuesta ha sido tan elevada, que es difícil dudar de que el resultado merezca la pena.

Todo empieza con un buen argumento. Conservando la base dada en los videojuegos, los guionistas nos presentarán a Lara como la hija de un famoso arqueólogo, criada en el seguro mundo de la aristocracia británica, pero marcada por la misteriosa desaparición de su padre.

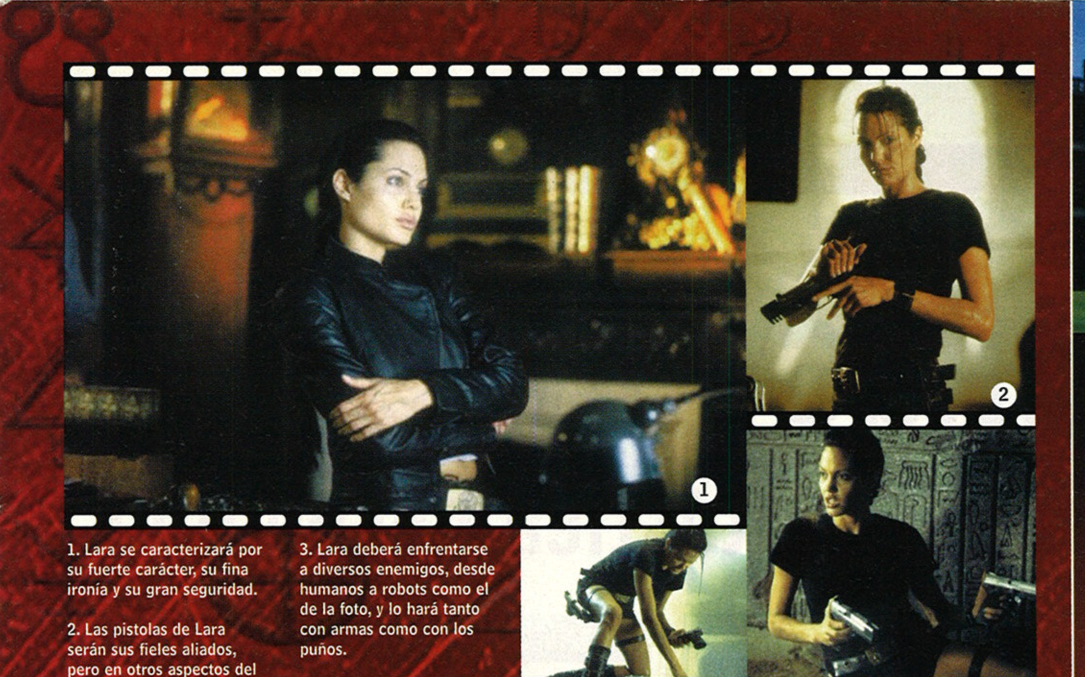
Cuando se traslada a las Highlands Escocesas revive su afición por la arqueología y empieza a obsesionarse por descubrir civilizaciones y objetos perdidos. En un viaje al Himalaya su avión se estrella y ella es la única superviviente, una dura experiencia que la convierte en la persona tan reservada que es hoy en día.

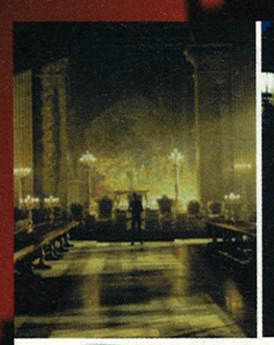
Tras lograr volver a Inglaterra, y agobiada por el ambiente aristocrático, decide convertirse en una "Tomb Raider", es decir una saqueadora de tumbas. Para financiar su estilo de vida, trabaja como fotógrafa profesional y utiliza la mansión familiar como base de operaciones con laboratorios, vehículos y zonas de entrenamiento.

El firme e irreductible carácter de Lara y sus muchos éxitos la han granjeado peligrosos enemigos, como Powel, que está tan deseoso de acabar con ella como de encontrar el Escudo de Aquiles, una rara pieza con poderes místicos que podría resultar muy peligrosa en sus manos...

Evitar que Powel se haga con el escudo será el objetivo de Lara en la película, y para lograrlo no dudará en enfrentarse a persecuciones, tiroteos, carreras en moto o arriesgados ejercicios de acrobacia. La película promete intriga, suspense, humor y hasta una pizca de romance... un cóctel explosivo que hará las delicias de todo el mundo.

Un reparto a la altura de las circunstancias. Ya con el argumento perfilado, se eligió como director al solvente Simon West ("Con Air", "La Hija del General"). Pero quedaba lo más difícil, dar con la protagonista principal. Los primeros rumores





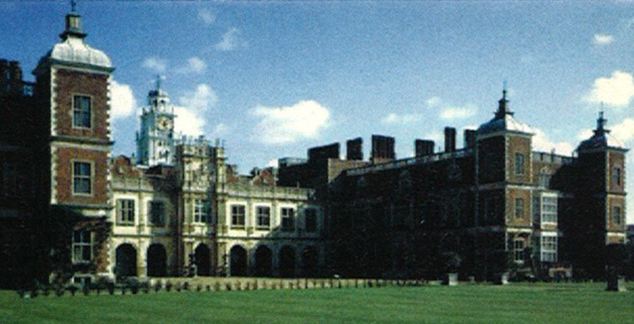


1. Lara se caracterizará por su fuerte carácter, su fina ironía y su gran seguridad.

2. Las pistolas de Lara serán sus fieles aliados, pero en otros aspectos del vestuario, los realizadores se han permitido alguna licencia, siempre atractiva.

3. Lara deberá enfrentarse a diversos enemigos, desde humanos a robots como el de la foto, y lo hará tanto con armas como con los puños.

4. Además de acción, el film tendrá muchos momentos de suspense.



Máximo realismo en las localizaciones

Los lugares donde se desarrolla la aventura de nuestra intrépida Lara han sido elegidos cuidadosamente. Para recrear la Mansión de Lara, se optó por rodar directamente en una suntuosa mansión de Inglaterra bastante fiel a la que aparece en los videojuegos. Además, también se ha rodado en escenarios naturales de Tailandia y Camboya, y en los Estudios Pinewood de Inglaterra, estudios míticos donde se rodaron diversas películas de James Bond.







apuntaron a actrices como Demi Moore, Sandra Bullock o Julia Roberts, pero finalmente Paramount presentó a Angelina Jolie como Lara Croft. Jolie ("60 Segundos", "El coleccionista de Huesos") tiene una fuerte base de interpretación y ha dotado a sus personajes de una fuerza y una personalidad que la ayudarán a poner a la "auténtica" Lara en pantalla. Como prueba de su talento, el Oscar a la Mejor Actriz Secundaria por su intenso papel en "Inocencia Interrumpida".

Tomb Raider para rato.
Estamos ante una de las películas más esperadas del año y Paramount apuesta por que será todo un bombazo cuando se estrene (en junio en USA y aquí en octubre). Prueba de ello es que todos los participantes han firmado por dos secuelas, lo que podría dar lugar a una larga serie de películas. Estamos ansiosos por comprobar el resultado final, aunque por lo que hemos visto, es casi seguro que será que un éxito.

El primer trailer

Tanto las primeras fotos como el primer trailer, colocado por Paramount en su web (www.tombraiderthemovie.com), dan un aspecto muy positivo de la película. Realmente hemos visto un diseño y un estilo visual muy "Tomb Raider", poniendo en escena de manera brillante elementos de los videojuegos con total credibilidad. Y Angelina Jolie, nuestra Lara, no podría estar mejor. Su manera de moverse, su forma de hablar o de actuar, demuestran que la elección de los productores no pudo ser más acertada y que encaja a las mil maravillas, tanto en el papel, como en la desbordante acción a lo 007. En los papeles principales, podremos ver, junto a Jolie, a Ian Glen encarnado a Powel, el malo de la película, y a Daniel Craig como Alex, otro tomb raider que puede acabar siendo algo más que amigo de Lara... John Voight, padre de Angelina Jolie, será Lord Croft.



1. Evitar que el escudo de Aquiles caiga en malas manos, será el objetivo de Lara en la película.

2. Se han elaborado multitud de storyboards, sobre todo para las escenas "de tumbas", donde la película alcanzará el ambiente fantástico y surrealista de los juegos.

3. Jolie se ha sometido a cuatro meses de entrenamiento militar para estar al nivel físico de Lara y ha protagonizado muchas escenas de riesgo, prescindiendo de dobles.

Final Fantasy IX

Una inolvidable y fantástica despedida


Los moguris, aparte de permitirnos salvar la partida, nos venderán objetos y nos pedirán ayuda con su red de cartas.


Las CGs han alcanzado un nivel de calidad de infarto, y son de las mejores que hemos visto en la serie.





Final Fantasy IX supone el broche de oro al trabajo de Square en PlayStation y es, sin duda alguna, uno de los mejores juegos de rol de la historia de los videojuegos. Ni más ni menos.

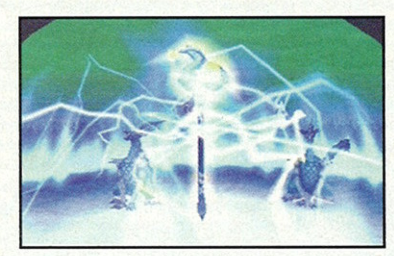
Finalmente, y tras algunos problemas de última hora, ha sido Infogrames la compañía encargada de distribuir en Europa la última entrega de la saga *Final Fantasy* para PlayStation. Con este esperado lanzamiento, Square cierra el mejor período de su carrera, en el que aparte de darse a conocer en todo el mundo, ha consagrado su exitosa saga como la mejor dentro de los juegos de rol. Y como era de esperar, *Final Fantasy IX* viene a reafirmar esa elevada calidad ya presupuesta.

Como sus antecesores directos, *Final Fantasy IX* es una auténtica obra de arte en cuatro CDs. Desde la banda sonora, como siempre sobresaliente gracias al no menos genial Nobuo Uematsu, hasta su apartado gráfico, que es sin duda el más impresionante de toda la saga, pasando por su mejorado sistema de juego, que combina lo mejor del sexto y séptimo capítulo, y sus incontables horas de juego y secretos, *Final Fantasy IX* es un cúmulo de virtudes que parece no tener fin.

LO MÁS MERITORIO DE TODO es que, una vez más, Square ha conseguido mantener intactas las premisas de su saga, como los combates por turnos, listados interminables de menús y asequible sistema de control, y al mismo tiempo ha introducido un extenso abanico novedades, dejando en el jugador cierto poso nostálgico, y a la vez sorprendente, que se ve reforzado con numerosos guiños y referencias a los anteriores capítulos de la serie en PlayStation y Super Nintendo. En este sentido, y a

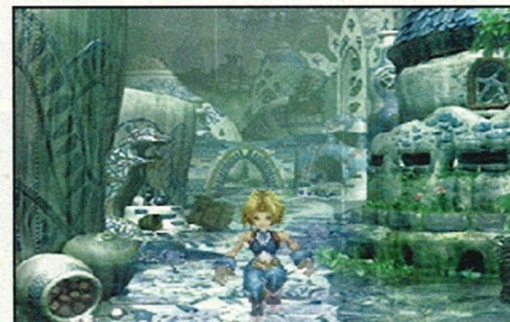
Los combates





En este apartado, Square ha combinado las virtudes de *FFVI* y *FFVII*, ya que encontramos un sistema de "profesiones" que diferencia más a los personajes y nos permite formar equipos de hasta 4 héroes. Además, también reaparecen los Puntos de Magia, que son el límite perfecto para la utilización de magias e invocaciones. Y por cierto, estas últimas no podremos utilizarlas hasta bien comenzado el segundo CD, y son más breves. En resumen, genial.











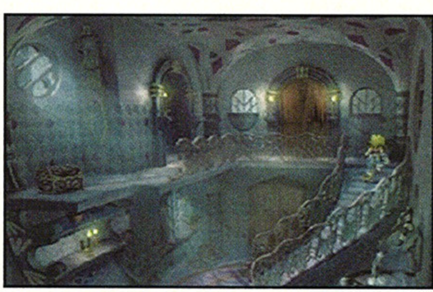
Sorpresas sin fin

Como sucede en todos los capítulos de la saga, *FFIX* encierra un buen puñado de diálogos sorprendentes, y muy bien traducidos, así como minijuegos y situaciones más interactivas, como la captura de ranas con Quina o el "frío-caliente" de los chocobos. Asombroso.

modo de homenaje, tanto el argumento como el universo regresan a los capítulos anteriores de PlayStation y se centra en un entorno medieval plagado de fantasía, en el que tienen cabida todo tipo de personajes (magos negros, ladrones, caballeros de reluciente armadura...). A su vez, el sistema de habilidades recupera un elemento clásico en la saga, los cristales mágicos, que nos permite decidir qué habilidades aprendemos y utilizamos en los combates.

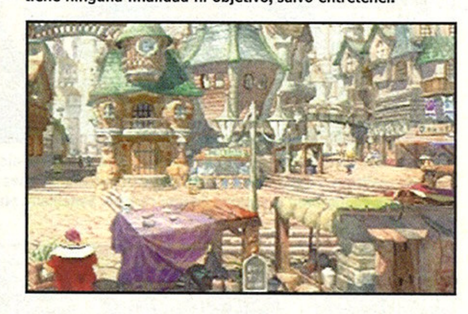
Por más que lo intentemos, resulta imposible concentrar en dos páginas todas las virtudes de *Final Fantasy IX*. Quizás, uno de los logros más llamativo sea el apartado gráfico, que regresa a la estética "superdeformed" y pone en pantalla unos fondos renderizados que muy pocos juegos podrán superar y que dejarán su huella grabada hasta el fin de los días de PlayStation. Tampoco podíamos dejar de mencionar la fabulosa traducción al castellano, que salvo algunos cambios, como Yitán en lugar de Zidane, y la rebuscada explicación de alguna de sus peculiaridades, como las reglas del juego de cartas, resulta tan buena como la del octavo capítulo, e incluso un poco más desenfadada y coloquial. Por último, tampoco podíamos dejar de hacer referencia a su impresionante historia que, sin lugar a dudas, es una de las más sólidas y bellas de la saga... ¿será por que en el fondo somos unos románticos empedernidos? Puede ser, pero si este "culebrón real" no te atrapa, pocas cosas lo harán...

NO ES POR PONERNOS MELANCÓLICOS, ni casi hace falta que lo digamos, pero *Final Fantasy IX* es la última oportunidad para disfrutar de la magia de Square en PlayStation, ya que con este título concluye su trabajo en los 32 bits de Sony. Así que, ya sabéis, si queréis disfrutar de un verdadero juego de rol con mayúsculas, no lo dudéis ni un segundo: corred a la tienda, comprad el juego y encerraos en casa si hace falta, porque jamás volveréis a ver nada igual en PlayStation. Es, sin duda, un broche de oro para un trabajo de lujo: nuestras más sinceras felicitaciones a Square e Infogrames.

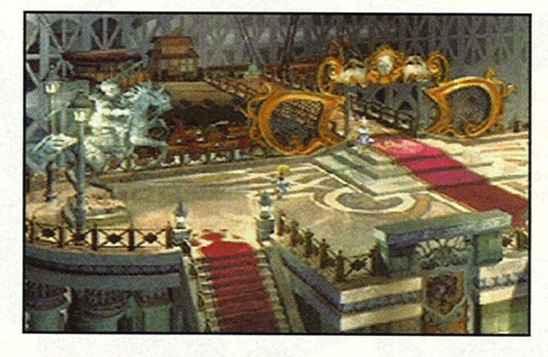

Los escenarios renderizados son, sin duda, los más impresionantes que hemos visto nunca en PlayStation.


El juego de cartas, aunque es más complejo de entender, no tiene ninguna finalidad ni objetivo, salvo entretener.





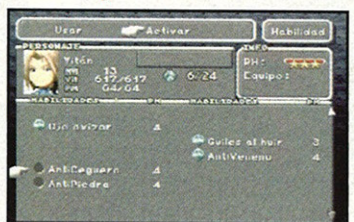
Las principales bazas de este noveno capítulo residen en su épica ambientación, el deslumbrante apartado gráfico y la memorable banda sonora, que han dado forma al juego de rol definitivo en PSOne.




El mapa del "mundo" es un poco más brusco, pero es capaz de plasmar efectos climatológicos.



Las habilidades y el sistema de cristales



A lo largo de la aventura, los protagonistas del juego pueden desarrollar nuevas habilidades utilizando armas y protecciones, aunque para poner en práctica algunas de estas habilidades es necesario poseer un número determinado de cristales mágicos. Éstos últimos los conseguimos a medida que nuestros personajes aumentan de nivel.



FINAL FANTASY IX
Square • Juego de rol

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Calificación: **+3 años** Precio: **9.490 ptas.**

Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos **10** Sonido **10** Diversión **10**

- Pocos títulos ofrecen tanto por este precio. Divertido, largo...
- Que sea el último juego de Square para PlayStation...

10

Al igual que sus antecesores, *FFIX* es un pedazo de obra maestra que no deberías dejar de probar, ya que es el último gran juego de rol para PlayStation.

Moto GP

Esto sí es motociclismo con mayúsculas



Como podéis apreciar por vosotros mismos, las repeticiones alcanzan un nuevo nivel de realismo, ya que cuentan con un buen puñado de tipos de cámaras y son capaces de captar toda la tensión de una carrera. Sencillamente geniales.

Las colisiones y accidentes siempre son la cara espectacular del motociclismo, y en *Moto GP* no podían ser menos. Todos los "piñazos" son tan espectaculares que hasta duelen.

Con *Moto GP* Namco ha logrado plasmar con suma fidelidad la espectacularidad del gran premio de motociclismo, algo que PlayStation no ha conseguido en sus 5 años de vida.

No sabemos qué dificultades técnicas y humanas se han conjurado para que PlayStation no haya sido capaz de ofrecernos un simulador de motociclismo a la altura de la consola y con una calidad pareja a la de *Gran Turismo* dentro de los vehículos de 4 ruedas. Por fortuna, parece que esta "deficiencia" va a ser subsanada en PS2, ya que, desde sus primeros meses de vida, está apoyando esta variante del motor con el respaldo de Namco y su genial conversión de la recreativa *Moto GP*.

Como su nombre indica, y al igual que la máquina recreativa en que está basado, *Moto GP* aborda el gran premio mundial de motociclismo del pasado año, y por tanto incluye el nombre, imagen y montura de los pilotos más importantes de la temporada 2000. Además, como no podía ser de otra manera, la maestría de Namco y el potencial de PS2 han permitido que el juego alcance unas cotas de realismo realmente elevadas, ya que todos los detalles han sido estudiados al milímetro, como pueda ser la perfecta recreación de las motos, tanto en detalles como las pegatinas publicitarias o el diseño del carenado, así como aspectos relativos a sus pilotos, como la apariencia de sus monos y cascos. Tampoco podíamos dejar de hacer especial hincapié en otros considerables logros técnicos, como su desbordante y lograda sensación de velocidad, vertiginosa sobre todo en la perspectiva subjetiva, la práctica ausencia del "popping" o su equilibrado control, un perfecto híbrido entre la simulación y el arcade más puro y duro.

SIN EMBARGO, ESTE CÚMULO DE VIRTUDES TÉCNICAS y visuales se ve mermado cuando nos sumergimos en las opciones de juego, que resultan un tanto escasas para lo que se espera de una producción de Namco. Tras sus numerosos modos de juego, que abarcan desde los típicos arcade, temporada, contrarreloj o carrera para

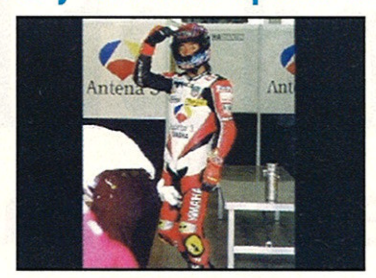




El desafío de los campeones: los extras y añadidos típicos de Namco







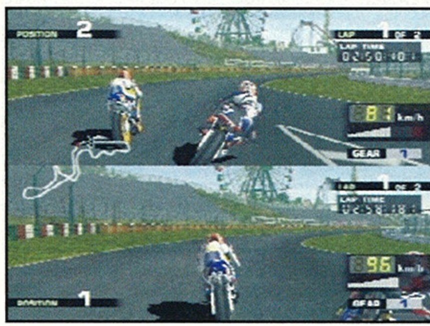
Moto GP incluye un modo de juego, llamado Desafío, que es exclusivo de la versión para PS2 y que nos propone un total de 54 retos de todo tipo. Según los vayamos superando, conseguiremos algunos extras dignos de mención, como las motos de algunos pilotos, fotografías de la temporada pasada e, incluso, algún que otro personaje oculto, como el adorable Klonoa y su peculiar montura...

dos, tan sólo se esconden un total de 5 circuitos y sus correspondientes trazados invertidos, cifra que se nos antoja excesivamente reducida si tenemos en cuenta que el campeonato real lo componen entre 13 y 15 circuitos, que varían cada temporada. De este modo, tan sólo disponemos de los circuitos de Motegi, Paul Ricard, Jerez, Suzuka y Donington para dar rienda suelta a nuestras ansias de velocidad y que, pese a estar excepcionalmente recreados, no consiguen hacernos olvidar que se echa en falta una mayor variedad.

A PESAR DE ESTE INCONVENIENTE, lo que menos entendemos es que *Moto GP*, proviniendo como proviene de una máquina recreativa con opciones multijugador, no presente unas opciones más amplias en este apartado, ya que no es posible disputar un campeonato a pantalla partida con un amigo ni participar en una carrera compitiendo con 20 pilotos más controlados por la consola. Tan sólo ofrece la posibilidad de competir uno contra uno.

No por estas reducidas posibilidades *Moto GP* deja de resultar un juego divertido y complicado gracias a sus 3 diferenciados modos de dificultad, aunque sus escasas posibilidades de juego emborronan, y mucho, su expediente. Sólo el modo desafío consigue alargar su vida de manera considerable, ya que sus 54 pruebas, que van desde superar un determinado tramo en un límite de tiempo o completar una temporada, consiguen mantener picado al jugador durante bastante tiempo.

Por todo esto, *Moto GP* se convierte en un título impecable a nivel técnico y visual, pero que hace aguas en posibilidades de juego. Si hubiera incluido todos los circuitos del campeonato y un modo multijugador más potente estaríamos hablando de un auténtico imprescindible. Una verdadera lástima.



El modo para dos jugadores resulta divertido, pero lo hubiera sido aún más si permitiera competir contra unos cuantos pilotos controlados por la consola.



Los 5 circuitos son una réplica perfecta de los reales, y tanto el entorno que les rodea como sus altibajos están presentes con todo lujo de detalle.





La conversión de *Moto GP* supera las expectativas más optimistas en materia gráfica y jugable, aunque se echan en falta más opciones de juego y, sobre todo, circuitos.



Una temporada completa... pero no demasiado





El modo temporada nos invita a afrontar, como sucede en la vida real, una competición en la que el campeón se decide por puntos. Lo más curioso es que, a pesar de que están todas las motocicletas reales, sólo hay cinco circuitos, siendo éste el mayor inconveniente de *Moto GP*. No acabamos de comprender porqué Namco no ha introducido algún circuito más, aunque fuera falso, ya que se queda corto.



Legend of Dragoon

Tu aldea arde... la aventura comienza

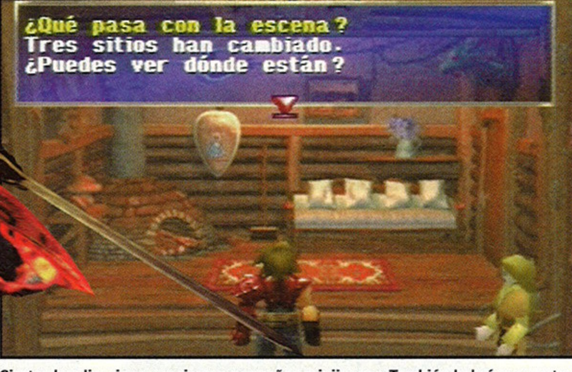


Este es el aspecto que presenta el mapa del juego, en él también podemos ser atacados. Únicamente podemos viajar de una localización a otra por las sendas ya marcadas.



La traducción, que incluye hasta el doblaje de las escenas cinemáticas, ayuda a meternos de lleno en la mastodóntica aventura que nos espera en las tierras de Serdio.





Ciertas localizaciones encierran pequeños minijuegos. También habrá momentos en los que hay tomar decisiones que influirán en el transcurso de la aventura.

El primer RPG de Sony ha tardado año y medio en pasar nuestras fronteras, pero hay que reconocer que el resultado puede merecer la espera. Lástima que coincida en el tiempo con el mejor juego del género: *Final Fantasy IX*.

Para ser el primer RPG desarrollado por Sony, hemos de reconocer que no lo han hecho nada mal, aunque hayan tenido que recurrir al sistema de juego y la estética de la saga más famosa del género. Pues sí, aunque *Legend of Dragoon* queda muy lejos de *FFIX*, el parecido en las formas con *Final Fantasy VII* es más que evidente, lo cual no resulta demasiado original, pero no es necesariamente malo, casi diríamos que al revés.

EL JUEGO SE BASA EN PRECIOSOS escenarios prerenderizados, los conocidos combates por turnos contra fantásticos enemigos y una trama épica plagada de magia, conjuros y transformaciones.

Pero *Legend of Dragoon* también aporta una serie de pequeños detalles que dotan al juego de una agilidad y una inyección de diversión extra. Estamos hablando de puzzles y minijuegos intercalados sabiamente en zonas estratégicas del mapa; de ataques especiales, que si bien son algo escasos en número y posibilidades, resultan muy espectaculares; y de la posibilidad de pulsar ciertas combinaciones de botones en un determinado momento de la lucha, con lo que se consiguen efectos extras que infligen más puntos de daño a los rivales. Estos combos ya pudimos probarlos en *Vagrant Story*, pero aquí, aplicados al sistema de combate por turnos, logran que las batallas

¿Quieres combatir? Necesitarás velocidad en tus dedos







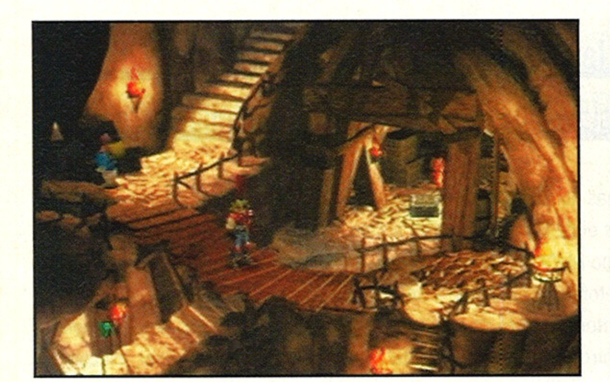
La novedad que incluye el título de Sony para derrotar a nuestros enemigos, radica en un sistema de combos que aparece si pulsamos bien un botón en un determinado momento. En ese momento, podemos subir la potencia del golpe a base de machacar el mando, infligiendo al rival muchísimos puntos de daño.



Nuestro héroe Dart, irá acompañado de otros seis personajes que iremos reclutando poco a poco.


La enorme calidad de los imponentes escenarios prerenderizados está fuera de toda duda.


No hay muchas escenas cinemáticas, pero las pocas que hay resultan totalmente asombrosas.



ganen en rapidez y diversidad, en un intento de que no lleguen a hacerse cansinas.

QUE EL JUEGO SEA ÁGIL Y VARIADO resulta de vital importancia si tenemos en cuenta que consta de cuatro CDs repletos hasta los topes, capaces de superar una duración total de más de 80 horas de juego. En efecto, el deambular de nuestro protagonista Dart, y de los otros seis héroes que le acompañan, por las míticas tierras de Serdio resulta ser una auténtica epopeya que os resultará muy difícil de olvidar. Todo ello, además viene acompañado por un apartado gráfico estupendo, con personajes poligonales algo pequeños, pero correctos, y con unos escenarios estáticos absolutamente imponentes. La traducción total a castellano, que incluye hasta el doblaje de las escenas cinemáticas, y una estupenda banda sonora con melodías muy agradables al oído, es otro detalle más de la enorme calidad que atesora este título.

Las únicas pegas que hemos podido encontrar en *Legend of Dragoon* son detalles, como el hecho de que sólo podemos combatir en grupos de tres personajes, aunque nuestros amigos nos acompañen en mayor número; o que algunos escenarios parezcan antiguos comparados con la calidad del resto. Como suele ocurrir en el género, también es cierto que ciertas secuencias de combate pueden llegar a hacerse algo repetitivas pese a todo. Del mismo modo, se debería haber intentado que el juego presentara mayor libertad de decisión, ya que las rutas a seguir por el mapa son demasiado lineales.

Con todo, el balance general da como resultado una pequeña joya, y un futuro referente dentro del género. Además es una excelente opción de compra, aunque no llegue, por mucho, a la genialidad que destila el esperado *Final Fantasy IX*.

Tomando como base las mejores ideas de la saga *Final Fantasy*, el equipo de programación ha aportado novedades destacables en el sistema de combate.

El ataque del dragón

El espectacular ataque del dragón es el arma más poderosa que podemos esgrimir para realizar hechizos mágicos que acaben con nuestros enemigos. Sólo podremos conseguirlo cuando nuestra barra de puntos de energía se encuentre bien repleta. La transformación de los personajes en este ser mitológico es uno de los momentos más bonitos del juego.















LEGEND OF DRAGOON
Sony • Juego de Rol

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Calificación: **N.D.** Precio: **7.990 ptas.**

Memory Card (1- bloque) — Dual Shock

Gráficos 8 · Sonido 9 · Diversión 8

- Es muy largo, variado y vistoso.
- El innovador sistema de combate.

- Le falta algo más de originalidad.
- Su desarrollo es muy lineal.

8

Aunque tu prioridad pueda ser *Final Fantasy IX*, no pierdas de vista este RPG, porque merece la pena disfrutar de su enorme calidad y diversión.

Oni

Para ir abriendo boca

Hasta la llegada del esperado *Metal Gear Solid 2*, *Oni* se va a convertir en la aventura de acción más larga, divertida y complicada de PS2, un juego que destacará por contar con un preciosista "look" manga cuidado al milímetro.

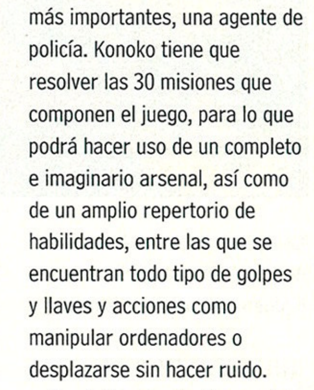


Pocos juegos de origen americano parten de un concepto, argumento y grafismo tan claramente inspirado en el manga y, más concretamente, en la inimitable carrera del maestro Masamune Shirow, quien se ha ganado el reconocimiento internacional con Appleseed y Ghost In The Shell. Pero más sorprendente que su inspiración manga, es el hecho de que hayan fusionado un estilo de juego que ha calado más hondo en occidente, como es el de las aventuras de acción tipo *Metal Gear Solid*, con un retorcido argumento y futurista entorno propio de la obra de Shirow... Suena interesante ¿verdad?

EN SU CONCEPTO DE JUEGO, *Oni* es una futurista aventura de acción que bebe de las fuentes de *Metal Gear* y *Syphon Filter*, en el sentido de que hay momentos para dar rienda suelta al gatillo, así como situaciones en las que debemos calcular con cuidado nuestro siguiente paso. Además, es lo bastante inteligente como para no llegar a plagiar de manera descarada ninguna de estas dos obras maestras.

Por si todo esto fuera poco, *Oni* se ha beneficiado de un argumento digno de la obra de Masamune Shirow, que nos presenta un mundo gobernado por máquinas y una sociedad compuesta por seres mejorados con todo tipo de implantes cibernéticos, dando forma a un universo imaginario en el que tienen cabida todo tipo de delitos y errores informáticos que provocan el delirio de algunos ordenadores y máquinas. Por esta razón, quien haya tenido contacto con Shirow no se extrañará al descubrir que Konoko, la bella protagonista, es, como en sus obras más importantes, una agente de policía. Konoko tiene que resolver las 30 misiones que componen el juego, para lo que podrá hacer uso de un completo e imaginario arsenal, así como de un amplio repertorio de habilidades, entre las que se encuentran todo tipo de golpes y llaves y acciones como manipular ordenadores o desplazarse sin hacer ruido.

Sin duda, es esta riqueza de posibilidades la que hace de *Oni* una experiencia de juego francamente recomendable, ya que ofrece al jugador una libertad total para resolver las numerosas situaciones que presenta, ya sea haciendo uso de las armas y técnicas de combate, o bien eludiendo el enfrentamiento y pasando desapercibidos. Eso sí, no penséis que por todas estas





Los enemigos podrán desarmarnos, cogernos, golpearnos... vamos, de todo menos caricias.



Muchos inocentes nos obsequiarán con objetos de diversa índole, como este escudo especial.

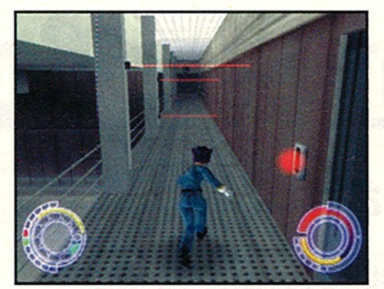
¿Nos liamos a golpes o a disparos?

Oni pone a disposición del jugador un amplio repertorio de llaves y combos de puñetazos y patadas, así como la posibilidad de utilizar todo tipo de armas. A decisión nuestra queda utilizar unas y otras para acabar con los enemigos, aunque tendrás que pensarlo bien antes de actuar, ya que en cada situación requiere estrategias diferentes.



















posibilidades *Oni* es un juego fácil, ya que su elevada dificultad os invitará a pensar de manera casi estratégica antes de dar el siguiente paso, puesto que el más mínimo error puede significar la "muerte" de unos rehénes o de Konoko.

EL APARTADO GRÁFICO NO DESMERECE comparado con el concepto de juego, ya que tanto personajes como escenarios están claramente inspirados en el manga. Los primeros, además, cuentan con un buen puñado de animaciones y con un acabado sobresaliente con detalles de calidad como los geniales brillos de las armaduras. Por desgracia, los escenarios no consiguen alcanzar el nivel de calidad de los personajes, ya que a pesar de estar muy bien diseñados, apenas presentan puntos interactivos. Por último, las abultadas opciones de juego exigían un sistema de control bastante complejo, algo que ha sido solucionado gracias a un completo tutorial y una guía de movimientos que podemos consultar durante el juego.

Por fortuna, *Oni* nos llegará traducido y doblado, algo de agradecer teniendo en cuenta su fabuloso argumento y numerosos cuadros de texto. Por lo demás, los usuarios de PS2 tienen ante sí una de las primeras aventuras de acción de calidad, que aparte de ser completamente original, cuenta con numerosas horas de juego y todo el sabor de un gran manga.

La mezcla de acción frenética, sigilo e investigación, unida a la ambientación manga, hacen de *Oni* una gran opción para amantes de las aventuras.

Unos entornos tan grandes como inertes

Pese a que los escenarios de *Oni* resultan gigantescos y cuentan con un buen nivel de detalle, lo cierto es que apenas encontramos zonas interactivas o sensibles de ser alteradas por los disparos de las armas. Y es que, tan sólo ciertos ordenadores y terminales consiguen dar un poco de vida a unos escenarios que pecan de inertes.







Un mundo gobernado por máquinas

Como sucede en las obras de Shirow, muchas de las misiones que tenemos que resolver tienen como protagonistas a máquinas inteligentes que han perdido el control y humanoides que han sido mejorados con todo tipo de implantes. Obviamente, estos tipos de criatura asumen el papel de enemigo final.







Finalmente, Oni nos llegará completamente traducido y doblado.



El sigilo juega un papel muy importante, ya que a menudo es mejor evitar el enfrentamiento.



***Oni* no utiliza niebla para ocultar la formación de los escenarios, por profundos que éstos sean.**



ONI
Proein • Aventura de acción

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Calificación: **+18 años** Precio: **9.990 ptas.**

Memory Card2 (1 bloque) — Dual Shock2

Gráficos 8 · Sonido 8 · Diversión 7

- La perfecta conjunción de lucha, acción e investigación. Y el control.
- Su nivel de dificultad puede llegar a desesperar... y mucho.

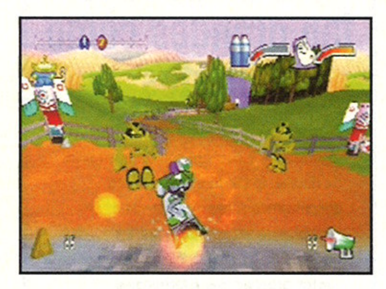
8

Si tienes bastante paciencia, *Oni* te ofrecerá muchas horas de diversión, gracias a un enfoque de la acción repleto de posibilidades.

Buzz Lightyear of Star Command

Rescates hasta el infinito y más allá

Especialmente pensado para los más pequeños, este arcade protagonizado por Buzz Lightyear va a trasladar la acción de la serie de televisión hasta nuestra PlayStation.



Para acceder a los distintos planetas, Buzz necesita un número determinado de medallas.

Buzz Lightyear regresa a PlayStation con la adaptación de su serie de dibujos animados, en la que asume realmente su papel de Ranger del espacio. La misión de nuestro héroe en el juego consistirá en visitar distintos sistemas planetarios acabando con los malos de turno. Para ello, Buzz deberá recorrer escenarios tridimensionales que le obligan a avanzar hacia el fondo de la pantalla, como en un *Crash Bandicoot*, mientras se deshace de cuantos enemigos le salen al paso. A todo esto, Buzz deberá recorrer estas fases sin entretenerse demasiado, porque el malo "maloso" con el que debe enfrentarse al final del nivel avanza por el mismo trazado y si llega a la meta con demasiado adelanto, la misión habrá terminado.

Este original planteamiento, que mezcla el arcade y las carreras, está amenizado con numerosos ítems que Buzz debe ir recogiendo, desde armas a patinetes, y por docenas de enemigos que irán poniendo a prueba la puntería y habilidad de nuestro ranger, ya sea para acabar con ellos o, lo mejor muchas veces, para esquivarlos. Además, según como terminemos el nivel ganaremos una serie de medallas que nos servirán para ir abriendo sucesivas fases, algo que nos obligará a recorrer cada fase más de una vez y cumplir distintos objetos, como una carrera contrarreloj o la recopilación de ciertos objetos. Por desgracia, el esquema se repite nivel tras nivel y, aunque no se puede negar que tiene bastante acción, lo cierto es que a la larga se hace demasiado monótono por la reiteración de situaciones.

Gráficamente no hay duda de que es un juego muy sólido, con escenarios bien construidos y detallados y con un estupendo efecto que consigue que los personajes, aún siendo poligonales, parezcan dibujos animados. Su colorista y atractivo diseño, así como original planteamiento y su acertada curva de dificultad, son las mejores virtudes del juego, sin embargo, es una pena que no se hayan introducido más elementos que añadieran variedad al desarrollo. Quizá unos cuentos niveles de plataformas le hubieran dotado de más frescura.

Al final de cada nivel nos espera un enemigo final que sólo podremos derrotar dando con el arma adecuada.





Ranger espacial





El equipamiento de Buzz es acorde con su profesión de Ranger espacial y además usar de un montón de armas de todas las formas y colores, es capaz de pilotar un monopatín autopropulsado, volar de verdad con sus alas de plástico, protegerse con un escudo de energía y hasta pilotar una veloz moto flotante. Eso sí, para ello necesita coger la mayor cantidad posible de ítems.







BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND
Activision • Arcade

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Calificación: **+ 3 años** Precio: **6.990 ptas.**

Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 7 — Sonido 7 — Diversión 6

- Su sólido apartado gráfico y poder manejar a Buzz en su salsa.
- Se hace monótono por la falta de niveles más variados.

6

Aunque la idea no está mal y el juego se hace divertido durante un tiempo, pronto puede cansar por su monótona mecánica. Para los "peques".

Burstrick

¡Llega el esquí acuático!

A la larga lista de deportes de riesgo representados en PlayStation hay que sumar ahora la aparición del esquí acuático, una disciplina que JVC ha recreado con un divertido estilo de juego.

Burstrick podría parecerse a un juego de snowboard, aunque deslizándonos sobre el agua. En esencia el objetivo es el mismo: llegar a meta en el tiempo y con suficiente puntuación. A partir de ahí, *Burstrick* empieza a mostrar rasgos propios, especialmente por la clara diferenciación que existe entre sus dos modos de juego: "Obstacle" y "Trick".



Si nos estampamos contra obstáculos como esta moto de agua perderemos mucho tiempo.

El primero nos obliga a completar un circuito puntuando lo más posible, ya sea recogiendo anillos de colores o entrando con habilidad en diferentes rampas. De hecho, la puntuación de nuestra acrobacia dependerá del tipo de rampa escogido y no de las combinaciones de botones que realicemos. Aunque esto simplifica mucho las cosas, los numerosos obstáculos que se cruzan en nuestro camino (desde motos de agua a los puentes de los canales de Venecia) son suficiente aliciente. Además, el tiempo agobia y tendremos que tener en cuenta no sólo nuestro movimiento, sino



En el Modo Trick, nos proponen combinaciones que debemos repetir en el momento adecuado.



también la aceleración de la lancha que nos remolca y que podremos variar.

Por otro lado, el Modo Trick nos propone realizar una serie de acrobacias que igualen o superen la puntuación establecida. Aquí sí que va a ser básica nuestra habilidad pulsando botones, ya que, además de colocar correctamente al esquiador, debemos repetir, dentro de unos estrictos márgenes de tiempo, la combinación de botones que se nos proponga. Casi como un juego de baile, pero a toda velocidad y con más variables.

Por desgracia el juego tiene dos importantes defectos. El primero es que no excesivamente largo, pese a lo extras, y el segundo es que no permite la participación de dos jugadores, un carencia casi imperdonable. Por lo demás, resulta original y divertido y puede hacerse atractivo para los que busquen cosas nuevas.



Dependiendo de la rampa que cojamos, aquí hay tres, tendremos unas puntuaciones u otras.





Championship Motocross 2001

O eres el primero, o tragarás un ración de barro



La sensación de pilotaje de las motos está perfectamente conseguida. Una maravilla.



El modo Freestyle nos propone realizar saltos estratosféricos y todo tipo de malabarismos.

THQ ha terminado con la programación de su nuevo juego de motocross, y se nota que han trabajado duro para dotar al título de una buena cantidad de modos de juego, capaces de tener entretenidos a los jugadores más exigentes.

Aparte de los consabidos modos de carrera simple y campeonato que permiten dos jugadores simultáneos, nos encontramos con el modo carrera, donde tendremos que ir superando pruebas y diferentes cilindradas para acceder a nuevas motos y circuitos. Además también podremos probar vertiginosos saltos y piruetas en el modo Freestyle, con lo que la oferta global resulta bastante apetecible.

En el apartado gráfico encontramos unos circuitos anchos y bien trazados, pero que cuentan con un texturado que en los primeros planos presenta un pixelación excesiva, y algo de "popping" en la generación de los fondos.

Mención aparte merece el estupendo control de las motocicletas, que resulta ser sencillo y asequible para cualquier usuario y demuestra una marcada diferencia entre motos de distinta potencia, lo cual es un gran acierto.

Si no fuera por el citado "popping", por su alta dificultad, que nos obliga a aprendernos al dedillo los circuitos para poder ganar, y por unas animaciones de los pilotos bastante deficientes estaríamos ante un gran juego. Con todo, resulta una opción muy interesante para todos los amantes y seguidores del mundo de las dos ruedas.





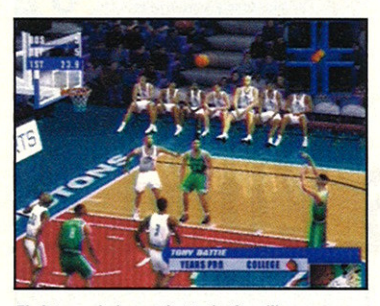
NBA Live 2001

I love this game... !!!

El simulador de baloncesto de EA Sports llega a PS2 con una inmejorable tarjeta de presentación basada en una ajustada jugabilidad y en sus soberbias animaciones.

La NBA ya se está disputando en todas las canchas de Estados Unidos, y ahora ha llegado el momento de que nosotros demos la réplica a todas las estrellas de la liga de baloncesto más importante del mundo, y llevemos a nuestro equipo favorito hasta la obtención del preciado anillo de campeón.

EA Sports nos ha preparado para la ocasión un entorno gráfico impactante, donde las animaciones de los movimientos y de las transiciones en la pista son tremendas, aunque se detecta cierta rigidez cuando un integrante del equipo no lleva la pelota en sus manos. El modelado de los cuerpos resulta también asombroso, y el texturado facial guarda un parecido casi total con el rostro real de los jugadores más emblemáticos, aunque debería haberse tratado por igual para el resto de los jugadores menos conocidos.



El sistema de lanzamiento de tiros libres es sencillo y efectivo. Resulta muy fácil encestar.

Por cámaras que no quede. Puedes seguir el partido desde multitud de puntos de vista.



Pasado este primer tortazo visual, que tarda bastante tiempo en borrarse de nuestras retinas, nos encontramos con que el juego es básicamente una réplica exacta al *NBA Live 2001* de PlayStation en cuanto a opciones, modos y sistema de juego. Con el agravante de que los problemas que presentaba dicha versión, han sido trasladados íntegramente a esta.

De este modo, nos encontramos con un complicado sistema de defensa que puede llegar a desesperar a más de uno, si bien queda algo suavizado debido en gran parte al excelente aprovechamiento del stick analógico del mando de control de PS2.

Un segundo problema lo encontramos en la IA de los rivales que francamente deja bastante que desear.





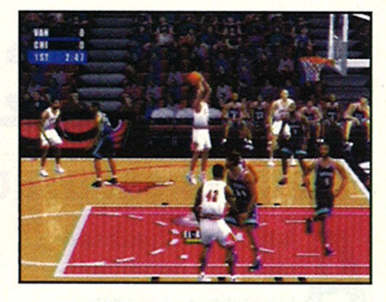
Aquí tenemos a Michael Jordan en plena acción. ¿Te atreves a retarle 1 vs 1 en plena calle?



Debido a esto último, resulta bastante sencillo irse en el marcador de varios puntos para descubrir con estupor que en el último cuarto, los jugadores controlados por la máquina se lanzan a una vorágine de faltas personales que acaban embarullando aún más el espeso juego dentro de la zona.

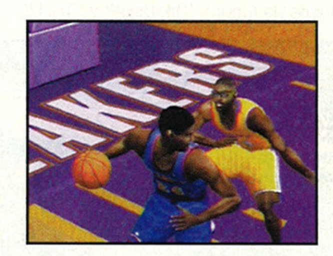
Pero si dejamos un poco de lado estos problemas, tenemos un juego de baloncesto bastante sólido en el resto de sus aspectos, que nos permite disfrutar de una temporada completa de la NBA. Eso sí, narrada en castellano para complementar perfectamente los fantásticos efectos de sonido que recrean a la perfección el chirriar de las zapatillas en el parqué y los gritos del público que estamos acostumbrados a escuchar en los partidos de madrugada que nos ponen por TV.

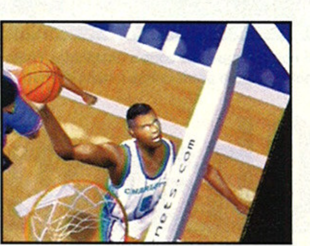
Quizá si se hubieran limado sus defectos técnicos, y se hubiera apostado más por dotar al juego de una mayor jugabilidad, estaríamos ante un título definitivo. De este modo, queda la puerta abierta para futuras producciones que puedan superar el listón (ya alto) de este *NBA Live 2001*.



¿Seguro que es sólo un juego?

Si algo asombra de este *NBA Live 2001* son sin duda sus animaciones y el casi perfecto detalle de las texturas en las camisetas y los rostros de los jugadores. Algunas imágenes te dejarán con la boca abierta, y es posible que si pasa alguien por detrás de ti cuando estés jugando, no sepa muy bien si es un partido de la tele o simplemente un juego.









NBA LIVE 2001
Electronic Arts • Deportivo

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1 - 8**

Calificación: **+ 3 años** Precio: **9.990 ptas.**

Memory Card 2 (288 Kb) Dual Shock 2

Gráficos 8 Sonido 7 Diversión 6

- Las animaciones de los jugadores.
- El "1 vs 1" contra Michael Jordan.

- El sistema de defensa.
- La IA de los rivales es algo pobre.

6

Un buen juego de basket que representa un gran paso en el terreno de los juegos deportivos, pero que se queda corto para las posibilidades de PS2.

Knockout Kings 2001

Los reyes del cuadrilátero también lo son en PS2





A pesar de la corta vida de PS2, los seguidores del boxeo ya tienen cierta variedad a la hora de escoger. Tras el cómico estreno de este deporte, a manos de *Ready 2 Rumble: Round 2*, ahora nos llega la correspondiente conversión del que, hasta la fecha, ha sido el simulador por excelencia, es decir, *KO Kings*.

Como está sucediendo con todos los títulos que han integrado la primera hornada de juegos de EA Sports para PS2, *KO Kings 2001* presenta un compendio de modos de juego, sistema de control y opciones de configuración prácticamente idéntico a su homónimo de PlayStation, y sólo consigue marcar las diferencias en los apartados técnico y gráfico. Así, nos encontramos con unos modelos poligonales que recrean perfectamente a más de una treintena de púgiles reales tan emblemáticos como Frank Bruno o Muhamed Ali que, aparte de estar construidos excepcionalmente, cuentan con sus movimientos y pegadas más características.

Aparte de este elevado nivel de detalle en los diseños de los púgiles, y sus hiperfluidas y realistas animaciones, no hay absolutamente nada que no hubiéramos visto en la versión de PlayStation. Desde el boxeo femenino, pasando por las secuencias entre asaltos y la variedad de modos de juego, todo, absolutamente todo, es idéntico.

Por esta razón, aunque *KO Kings 2001* para PS2 sea, hoy por hoy, el mejor simulador de boxeo del mercado para cualquier sistema, los usuarios de PS2 tienen derecho a disfrutar de algo más que una simple adaptación de un juego de PlayStation, por muy mejorada que esté.

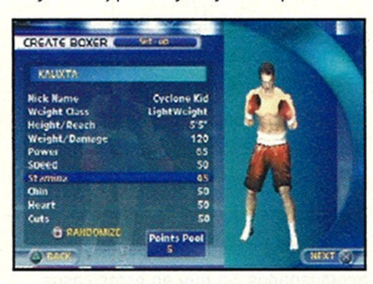




El boxeo femenino también está presente en la versión para PlayStation 2



Los "managers" y auxiliares cuentan con un mayor número de animaciones.



En PS2 también podemos crear una bestia parda y elevarla a lo más alto del ránking mundial.

Theme Park World

Ni "Port Aventura" ni nada... mi parque temático es el mejor



La planificación del terreno y de los caminos que vamos a trazar, resultará fundamental para el éxito o el fracaso de nuestro parque.

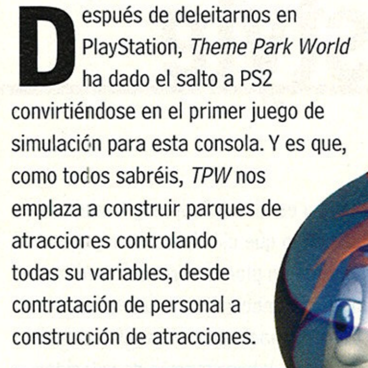
Después de deleitarnos en PlayStation, *Theme Park World* ha dado el salto a PS2 convirtiéndose en el primer juego de simulación para esta consola. Y es que, como todos sabréis, *TPW* nos emplaza a construir parques de atracciones controlando todas su variables, desde contratación de personal a construcción de atracciones.

Para su estreno en PS2 se ha dotado al juego de gráficos de alta resolución, soporte antialiasing, y una paleta de colores más amplia, que hace que sea una delicia de mirar el parque que hemos creado.

Por desgracia, la cantidad de opciones de las que dispondremos se mezclan en un interfaz muy sencillo y fácil de usar, pero que está en inglés. Algo inexplicable si tenemos en cuenta que la versión PlayStation estaba en castellano.

Por lo demás, un título correcto que resulta sencillo y divertido de jugar, y que está aderezado por una buena cantidad de minijuegos. Ya sabes, si lo tuyo es ser el Rey de los parques temáticos, éste es tu juego. Siempre que no tengas ya el de PlayStation...







NBA Hoopz

Vuelve el basket espectáculo

Recordáis *NBA Jam*? Pues no, no os frotéis lo ojos, porque no estamos comentando el mismo juego. Midway ha calcado la idea que tan buen resultado le dio hace unos años, y ha cambiado el clásico 2 para 2 por un 3 para 3 en pista. El jugador adicional agrega un poco más de salsa al asunto y nos permite realizar jugadas más estratégicas, siempre dentro del poco margen de maniobra que otorga un título de tan marcado estilo arcade.

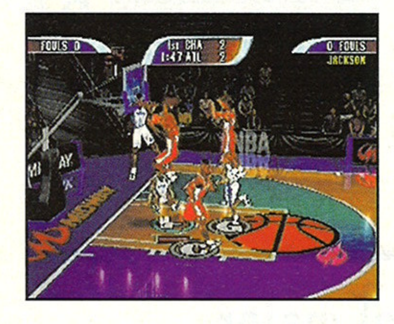
Antes de saltar a la cancha, debemos elegir si queremos controlar al pívot, al escolta o al base, pudiendo seleccionar a cualquiera de los jugadores que se incluyen en la plantilla del equipo. Por supuesto, el juego cuenta con la licencia oficial de la NBA, y tenemos a nuestra disposición todas las estrellas de esta increíble liga de basket. Ya metidos en faena, y con el equipo formado a nuestro gusto, podemos dedicarnos a disfrutar: machacar el aro, realizar saltos estratosféricos, jugadas imposibles... Todo mediante tres botones y con un control muy sencillo. Obviamente, están las reglas justas y lo que cuenta es divertirse, algo que resulta muy fácil, sobre todo si jugamos acompañados, ya que en estos casos los piques son monumentales.

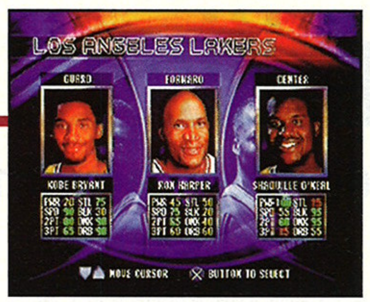
En el lado negativo, encontramos que se echa en falta alguna cámara más para seguir la acción, y que los jugadores dan a veces la sensación de "patinar" sobre la cancha, pese a que el aspecto técnico en general brilla a gran nivel. Por desgracia, hay pocos modos de juego y una colección de opciones demasiado corta. Algo que se compensa en parte con el correcto editor que nos permite cambiar los atributos de cualquier jugador y de cualquiera de los equipos.

Lo mejor es que mantiene intacta la mítica jugabilidad de aquellos *NBA Jam*, pero con una notable mejora gráfica. Si quieres disfrutar de un baloncesto desenfadado, con un sencillo control arcade, casi sin reglas y absolutamente espectacular, *NBA Hoopz* te ofrece una ocasión inmejorable. Eso sí, recuerda que no es un simulador en el amplio sentido de la palabra. Para ello tendrás que recurrir a *NBA Live 2001*.

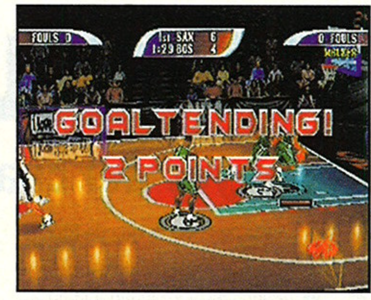


El editor es una de las pocas opciones que vas a encontrar en este juego.

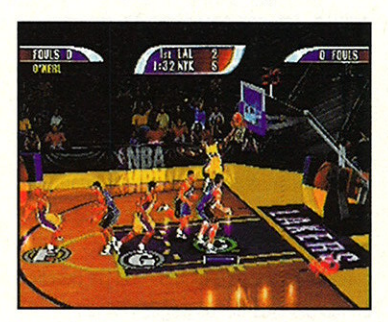




Todas las estrellas de la NBA a tu alcance. ¿Conoces a alguno de estos tres tipos?



Solamente las reglas más básicas hacen su aparición en este título de Midway.





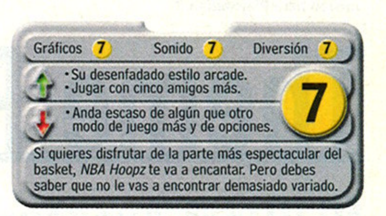


NBA HOOPZ
Midway • Deportivo

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1 - 6**

Calificación: **+ 3 años** — Precio: **6.990 ptas.**

Mem. Card (1 bloq.) — Dual Shock — Multi Tap



Gráficos **7** — Sonido **7** — Diversión **7**

- Su desenfadado estilo arcade.
- Jugar con cinco amigos más.
- Anda escaso de algún que otro modo de juego más y de opciones.

7

Si quieres disfrutar de la parte más espectacular del basket, *NBA Hoopz* te va a encantar. Pero debes saber que no lo vas a encontrar demasiado variado.

Supercross Freestyle

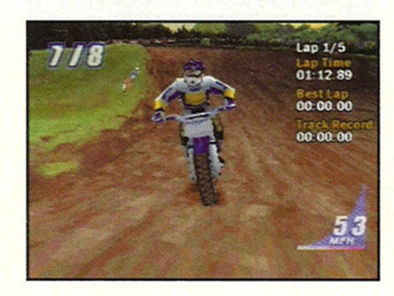
El motocross según EA

Supercross Freestyle presenta un control arcade, sencillo e intuitivo de utilizar, con los botones L1 y R1 habilitados para las piruetas, pero que se desmarca de la realidad que supondría conducir estas potentes motos por las pistas de barro.

Los circuitos, tanto en abierto como en indoor, están bien construidos, y sus trazados resultan apasionantes; la lástima es que el "popping" se aprecia más de lo que cabría esperar, y las texturas en planos cercanos pierden nitidez y emborronan la pantalla.

Las animaciones de los pilotos son correctas, y la sensación de velocidad está bien conseguida, con lo que el juego en su conjunto resulta divertido.

Resumiendo, estamos ante un producto EA, y eso es siempre garantía de jugabilidad, aunque quizá en esta ocasión se hayan descuidado demasiado en la realización técnica.









SUPERCROSS FREESTYLE
Electronic Arts • Velocidad

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1-2**

Calificación: **+ 3 años** — Precio: **6.990 ptas.**

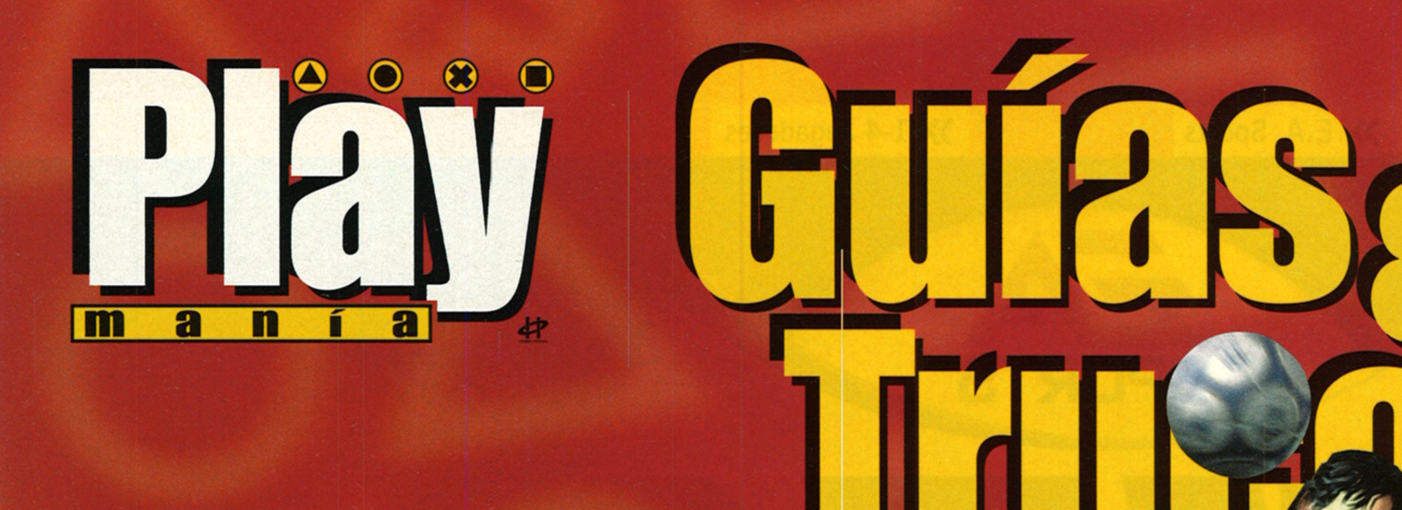
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos **5** — Sonido **6** — Diversión **7**

- Su sencillo estilo arcade.
- Trazados bien diseñados.
- El popping se deja notar, y las texturas presentan pixelación.

6

Un juego de motos divertido, muy arcade y sin demasiadas pretensiones. Si perdonas la pobreza de su apartado gráfico te puede llegar a gustar mucho.


Play
m a n í a
Guías & Trucos



FIFA 2001

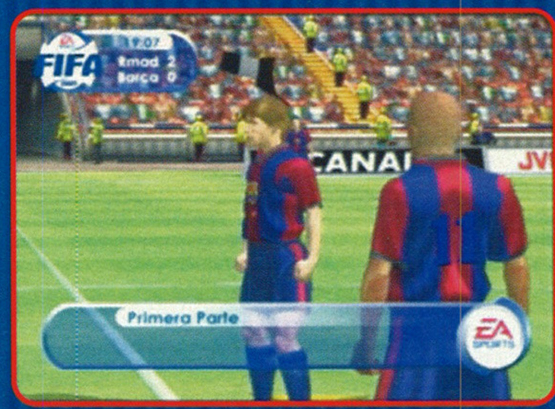
Si los partidos de fútbol con tus amigos los domingos por la mañana no son suficientes, y quieres vivir la sensación de jugar un buen partido de fútbol con las mayores estrellas mundiales, no lo dudes, éste es tu juego. Sigue nuestros consejos y conviértete en un "crack".





Movimientos

Deberás conocer a fondo todos los movimientos de tus jugadores para poder así rendir en el terreno de juego. Si eres novato, usa los movimientos básicos para dominarlos a la perfección. Una vez que controles el fútbol base, prueba los movimientos avanzados para hacer de tu juego puro espectáculo. Pero sobre todo, es muy recomendable que antes de que entres en la alta competición, entrenes un poco para poder cogerle el "truquillo"





En ataque

Básicos:

• Correr (▲):
Para darle velocidad a tus ataques haz que tus jugadores corran con el balón controlado. Para ello, pulsa continuamente triángulo y conseguirás que tu jugador "esprinte", aunque ten cuidado porque si abusas demasiado de la carrera, tu jugador se cansará y no podrá rendir en los minutos finales del partido. Aunque pueda parecer mentira, el cansancio puede provocar una lesión en el jugador.

• Pase raso (✖):
Este va a ser el tipo de pase que utilizarás generalmente a lo largo del partido. Da mucha fluidez a todo tu juego, consiguiendo de esta manera, si mueves el balón rápidamente, descolocar al rival y crear ocasiones de gol muy peligrosas.

• Pase alto (■):
Este pase es ideal para realizar cambios de banda rápidos, para servir balones a tus delanteros en los contraataques o también para colgar balones al área con los extremos. Aunque es, sin ninguna duda, mucho menos seguro que el raso, un pase alto que sea preciso provocará ataques muy peligrosos. Si dominas este tipo de pases, tienes ganado medio partido, garantizado.

• Pase al hueco (L1):
Gracias a este tipo de pase, conseguirás un cara a cara entre tus delanteros y el portero. Difícil de realizar correctamente, sólo los mejores pasadores podrán conceder tales asistencias. También podrás emplearlo para dar balones a tus extremos y hacer que se adentren por la banda.

• Pase al primer toque (✖+✖):
Para poder enlazar jugadas y conseguir ataques rápidos. Gracias a la rapidez

Correr

Pase raso


Pase alto


Pase al hueco


Pase al primer toque


Pase de cabeza al pie


Pase de cabeza al pecho


Tiro


Remate de cabeza

de los pases, el rival no tendrá tiempo de presionarte, aunque es posible que tus jugadores fallen en la asistencia de vez en cuando. Empléalo sobretodo para contraataques y cuando juegues contra equipos que presionen muy arriba.

• Pase de cabeza al pie (✖):
Los balones aéreos te obligarán a rematarlos de cabeza, si no quieres que tu rival domine el partido.

• Pase de cabeza al pecho (■):
Muy semejante al pase de cabeza al pie. Realízalo fuera de las áreas, ya que el jugador tardará en controlar el balón, instantes que aprovechará el rival para arrebatártelo.

• Tiro (●):
Esencial para acabar las jugadas con éxito. Controlar el tiro da eficacia. La potencia de tiro dependerá del tiempo que pulses el botón. Cuando estés presionado por los defensas rivales haz tiros rápidos (golpe rápido y fuerte al Círculo) que sorprendan al portero. Estos tiros serán potentes pero imprecisos, así que evítalos siempre que puedas. Para ajustar el balón mueve el stick hacia estas posiciones:
Arriba: centro alto
Arriba derecha: escuadra derecha
Derecha: palo derecho media altura
Abajo derecha: raso derecha
Abajo: centro raso
Abajo izquierda: raso izquierda
Izquierda: palo izquierda media altura
Arriba izquierda: escuadra izquierda

• Remate de cabeza (●):
Saber rematar los continuos balones aéreos en el área, te permitirá meter bastantes goles. La eficacia de tales remates dependerá en gran medida de la habilidad de tus delanteros para cabecear. Para ajustar el remate, indica la dirección igual que si fuera un tiro normal.

Avanzados:

• Girar sobre el balón (R2):
Una de las filigranas que te permitirá regatear fácilmente a los rivales. Mientras corres, realizarás un giro sobre el balón que sorprenderá a los jugadores contrarios, permitiéndote colarte entre la defensa.

• Pisar el balón (R1):
Cuando, en algún momento del juego, no sepas a quién pasar y estés cubierto por los jugadores rivales, pisa el balón y protégelo para evitar que te quite el balón algún rival avispado. Así, ganarás tiempo para que tus compañeros consigan desmarcarse.

• Saltar con el balón controlado (L2):
Con este movimiento típico de Oliver, podrás deshacerte de las entradas al suelo que hagan los defensas rivales. No lo hagas a lo loco, ya que cualquier jugador que se cruce en tu camino te quitará el esférico.

• Bicicleta (pulsando L2):
Ideal para realizar regates a placer. Con esta maniobra, conseguirás que tu jugador amague con las piernas sobre el balón para engañar al rival justo antes de intentar el regate.

• Cocacola (pulsando R2):
Uno de los regates más espectaculares y difíciles de realizar dentro del mundo futbolístico. Éste movimiento puede ser muy eficaz a la hora de deshacerse de los rivales, aunque deberás realizarlo en el momento preciso, si no quieres perder el balón.


Girar sobre el balón


Pisar el balón

• Chilena o bolea (●+●):
Estos son dos remates espectaculares que pueden sorprender al portero y hacer disfrutar al público (y a nosotros también, ¿verdad?). Los tiros potentes pero sin mucha precisión, pueden ser una buena opción para realizar estos remates y enganchar los balones colgados al área.


Saltar con el balón controlado

• Pase bolea al pie (✖+✖) o al pecho (■+■):
Este es un pase muy poco útil, ya que en todos los cabezazos que se hagan fuera del área, tendrás a un rival a tu lado que te disputará el balón por todos los medios.


Bicicleta


Cocacola


Chilena o bolea


Pase bolea pie-pecho



En defensa

Básicos:


Cambiar de jugador


Correr

• Cambiar de jugador (✖):
Esencial para defender bien y no dejar huecos en la defensa que aprovechen los delanteros rivales. Defendiendo, usa al jugador que se encuentre entre el atacante y tu portería para cortarle el paso. Ten cuidado, si cambias mucho y a lo loco, descolocarás a tus jugadores dejando muchos huecos.

• Correr (▲):
Si no corres, seguramente todos los delanteros rivales se irán de tus jugadores con mucha facilidad. No abuses del "sprint", porque tu jugador se cansará y deberá ser sustituido por falta de rendimiento o por una posible lesión.

• Entrada moderada (●):
Es la entrada que más deberás utilizar para arrebatar el balón al rival. Es corta, efectiva y en muy pocas provocará que el árbitro pite falta.

• Entrada fuerte (■):
Una entrada demasiada agresiva que deberás evitar en todo momento. Sólo tendrás que usarla cuando no alcances por velocidad al delantero rival y sea una ocasión clara de gol. Sin ningún lugar a dudas, si alcanzas al contrario con una entrada de este tipo por detrás, serás amonestado con tarjeta. La mayoría de las veces, la tarjeta será roja y te expulsarán.


Entrada moderada


Entrada fuerte

Avanzados:

• Falta muy agresiva (R1):
Bastante efectiva para conseguir lesionar al rival y de paso que expulsen a tu jugador. Es mejor que la realices sobre los jugadores más peligrosos como son Figo, Rivaldo, Batistuta... Con un poco de suerte, conseguirás que se lesionen y que el árbitro no te amoneste.


Falta muy agresiva

• Dos a por un mismo jugador (L2):
Cuando veas que un jugador rival coge el balón y es casi imposible pararle, utiliza esta estrategia para que dos defensores tuyos vayan a quitarle el balón a la vez. Este movimiento puede ser tan eficaz como peligroso, ya que estos jugadores que utilizarás dejarán sus posiciones vacías. Si te sale bien, conseguirás recuperar el balón, si el contrario se escapa, vete rezando.


Dos a por un mismo jugador


Fuera de juego

• Fuera de juego (R2):
Un sencillo movimiento que puede desbaratar el ataque rival sin sudar la camiseta. Es eficaz pero peligrosa, ya que debes realizarla justo en el preciso momento, si no quieres que los delanteros rivales se queden cara a cara con tu portero.

El portero

• Soltar el balón (L1):
Para porteros atrevidos que no se asusten ante los delanteros rivales. Tu portero tirará el balón al suelo y empezará a jugar como cualquier otro defensa. Poco recomendable, porque cualquier fallo puede ser un gol regalado.


Soltar el balón

• Sacar con fuerza (pulsando ✖):
Esta es la elección más segura de todas a la hora de sacar. Para evitarte más de un disgusto, despeja con fuerza el balón para alejarlo lo más posible de tu portería. El problema es que el balón será rifado y, además de tener que luchar por recuperarlo, te será mucho más difícil que controles el partido.


Sacar con fuerza


Elegir a un jugador

• Elegir a un jugador (▲, ● o ■):
Es muy parecido al saque en largo, sólo que en este caso podrás determinar a quien quieres que llegue el balón entre todos tus jugadores de campo.

Las faltas


Lanzamiento directo

• El lanzamiento directo (✖):
Para tirar directamente a puerta deberás dominar la potencia de tiro. Ten en cuenta la distancia para saber en que medida debes pulsar el botón. Antes de tirar apunta con la dirección hacia donde quieres que se dirija el esférico.


Rosca

• Rosca (L2, R2):
Para conseguir dificultar la parada del portero y para poder sortear también a la defensa, trata de imprimirle rosca al balón, usando el mando.


Pase a un jugador

• Pase a un jugador (▲, ■ y ●):
Para jugadas ensayadas y sorprender a la defensa rival. Para faltas lejanas donde el tiro directo sea inútil.



Pura estrategia



Aunque los protagonistas principales en esto del fútbol son los jugadores, dominar la complicada estrategia de este deporte puede ser de gran ayuda para afrontar situaciones difíciles. Saber colocar a tus jugadores en el campo y conocer los puntos débiles de tu rival serán determinantes para alcanzar victoria.







Jugadas a balón parado:

• Tiro directo:
Muy eficaz para faltas cercanas al área. Realiza tiros ajustados y potentes a los palos y dale un poco de rosca (L2, R2) para dificultar la parada al guardameta. Evita los tiros directos desde posiciones lejanas, será difícil que acaben en el fondo de las mallas.

• Jugada ensayada:
Ideal para distancias largas o para faltas sin ángulo. Podrás elegir a tres jugadores para que rematen el pase dependiendo del botón que pulses. Para hacer que se muevan antes de rematar y para descolocar a la defensa rival pulsa SELECT.


Tiro directo


Jugada ensayada

Alineación:

• Titulares:
Solo los mejores de tu equipo deben encontrarse dentro del once inicial. Asegúrate que cada jugador se encuentre en su demarcación original para que puedas explotarlo lo mejor posible.



Titulares

• Reservas:
A la hora de convocarlos asegúrate que haya un jugador suplente para cada posición por si algún jugador se lesiona o le expulsan.



Reservas

• Suplentes:
Aquellos jugadores que posean poco nivel o que se encuentren lesionados. Sólo podrás contar con éstos entre partido y partido, ya que no serán convocados para los encuentros.



Suplentes

Formación:

• Las tres estrategias (DDJ)

A lo largo de los partidos habrá momentos en los que la estrategia que estás siguiendo no sea la más adecuada. Para poder cambiar rápidamente, antes de empezar los partidos elige tres estrategias (DDJ). Procura que sean variadas para que puedas adecuar tu equipo a cualquier situación con un cómodo toque de botón (SELECT).

• Distribución de los jugadores:

4-4-2:



Defensa muy poblada para evitar encajar muchos goles. Además, los cuatro centrocampistas harán de barrera para evitar que el rival se acerque a tu área. La mejor elección para controlar el partido y conseguir algún que otro gol con los dos delanteros.

4-5-1:

Eficaz para controlar el partido y para mantener un resultado favorable. Evitarás que lleguen balones a los delanteros. Sin embargo, será muy difícil meter un gol con un solo delantero.



5-3-2:

Mucha defensa que puede ser innecesaria para los comienzos de los partidos, ya que impedirá el control del juego. Sólo será de utilidad si lo que quieres es mantener el resultado y obtener algunas ocasiones con balones largos a tus delanteros desde la defensa.



5-4-1:



Máxima fortaleza en tu campo. Prácticamente será imposible que marques y que te encajen un gol. Incluye en la alineación inicial a un centrocampista ofensivo para ayudar al único punta que posees. Ideal para conseguir empates en los campeonatos en los que te favorezca este resultado.



DDJ

3-4-3:

Conseguirás un juego fácil por la distribución de tus jugadores, aunque puedes sufrir bastante en los contraataques. Buena opción para conseguir goles contra los equipos más débiles del campeonato.

3-5-2:



La excesiva concentración de jugadores en el centro del campo te servirá para presionar fuerte en el centro del campo y obtener contraataques rápidos y peligrosos.

4-3-3:

La opción más equilibrada. Buena defensa que evitará los goles de tu rival, tres centrocampistas que distribuyan el juego y tres delanteros que provoquen muchas ocasiones de gol.



Situación en el campo



• Situación en el campo:

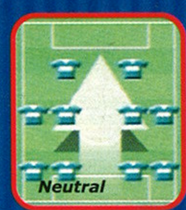
Dependerá del momento del transcurso de los partidos y de la necesidad que tengas de mantener tu portería a cero o de meter algún gol. Lo mejor es que empieces partidos con una situación neutral y tras jugar los primeros minutos, seguir igual o regular la situación del tu equipo en el campo:
- más ofensivo si el equipo rival asedia en su campo.
- o más defensivo si ves que tu portería peligra.

En caso de que juegues un torneo ten en cuenta el resultado de los otros partidos, para salir con la situación que más convenga a tu necesidad.

Estrategia:

• Estilo ofensivo:

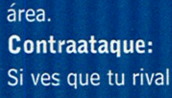
Neutral:



Con esta estrategia podrás controlar todas las facetas atacantes: tener un control absoluto del balón, hacer contraataques o subir el balón por las bandas. Tus jugadores no tendrán una forma determinada de juego. Este estilo es ideal para iniciar los partidos y para ver como transcurre la contienda.

Posesión:

Para controlar de principio a fin todo el encuentro. Tus ataques consistirán en dar multitud de pases para llegar al área rival. Es una estrategia aconsejable para cuando poseas un centro del campo bien poblado y para adversarios que se atrincheran en su área.



Contraataque:



Si ves que tu rival es superior y el control del partico es sólo suyo, practica el contraataque para intentar realizar jugadas rápidas y así coger desprevenido a tu contrario. El contraataque es ideal para formaciones con pocos delanteros y muchos defensas.

• Estilo defensivo:

Presión:



Con una buena presión realizada desde tus delanteros, podrás dificultar el juego de tus rivales. Házla cuando veas que tu contrario quiere dominar el partido, nunca cuando juegue al contraataque, ya que podrás facilitarle las jugadas.

Esperar atrás:



Para aguantar un resultado. Conseguirás que el control de juego sea del rival pero evitarás las ocasiones peligrosas. Combina esta estrategia con una formación defensiva para conseguir que tu portería sea un autentico fortín.



Media presión:



Sin llegar a esforzar mucho a tus delanteros y sin arriesgar con una presión muy avanzada, conseguirás dificultar el juego de los centrocampistas. Ideal para iniciar los partidos.



No olvides...





Portero



Defensa



Centrocampista

• Al portero:

- No regales balones a los delanteros. En caso de duda, golpea fuerte el balón.
- Intenta jugar el balón desde abajo para no tener que rifarlo.
- Nunca te quedes quieto en los penalties. Tírate para algún lado: al menos tienes una oportunidad...
- No salgas mucho de la portería para evitar regalar goles.

• Al defensa:

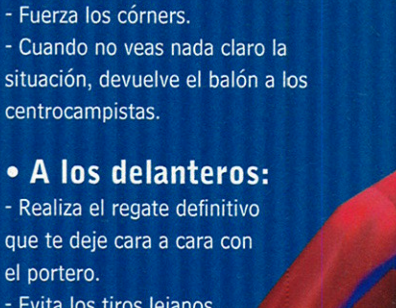
- Nunca te descoloques de tu posición.
- Da el balón a los centrocampistas para que ellos lo jueguen.
- Asiste con pases largos a los delanteros para que realicen rápidamente los contraataques.
- Pasa el balón al portero cuando veas que tus compañeros están cubiertos.
- Evita disputar los balones con los delanteros por el riesgo que conlleva.
- No provoques penalties. Puedes dejar en inferioridad numérica a tu equipo al ser expulsado.
- Realiza las entradas peligrosas solo en casos extremos.
- Si ves que tu compañero ha sido desbordado, ve a cubrir su posición.
- Cuidado con los balones sueltos en el área. Despéjalos rápidamente.

• Al centrocampista:

- Haz pases sencillos para evitar perdidas del balón.
- Siempre que veas espacio sube con el balón controlado.
- Apoya a los defensas y delanteros siempre que puedas.
- Da el pase al hueco sólo cuando lo veas claro.
- Para defensas pobladas, abre el balón a las bandas.
- Realiza presión para intentar robar balones y salir a la contra.
- Disputa todos los balones aéreos saltando para rematar de cabeza.

• A los extremos y laterales:

- Sube siempre que no dejes un hueco muy grande en la defensa.
- Intenta colgar balones para cue los rematen los delanteros.
- Adéntrate en el área para tirar o dar el pase de la muerte.
- Fuerza los córners.
- Cuando no veas nada claro la situación, devuelve el balón a los centrocampistas.



• A los delanteros:

- Realiza el regate definitivo que te deje cara a cara con el portero.
- Evita los tiros lejanos porque es muy difícil que acaben dentro de la portería.
- Realiza el pase de la muerte si no tienes buen ángulo de tiro.
- Controla la potencia de tiro cuando te encuentres cerca de la portería.
- Si ves difícil adentrarte en el área, abre a la banda para que puedan colgar el balón.



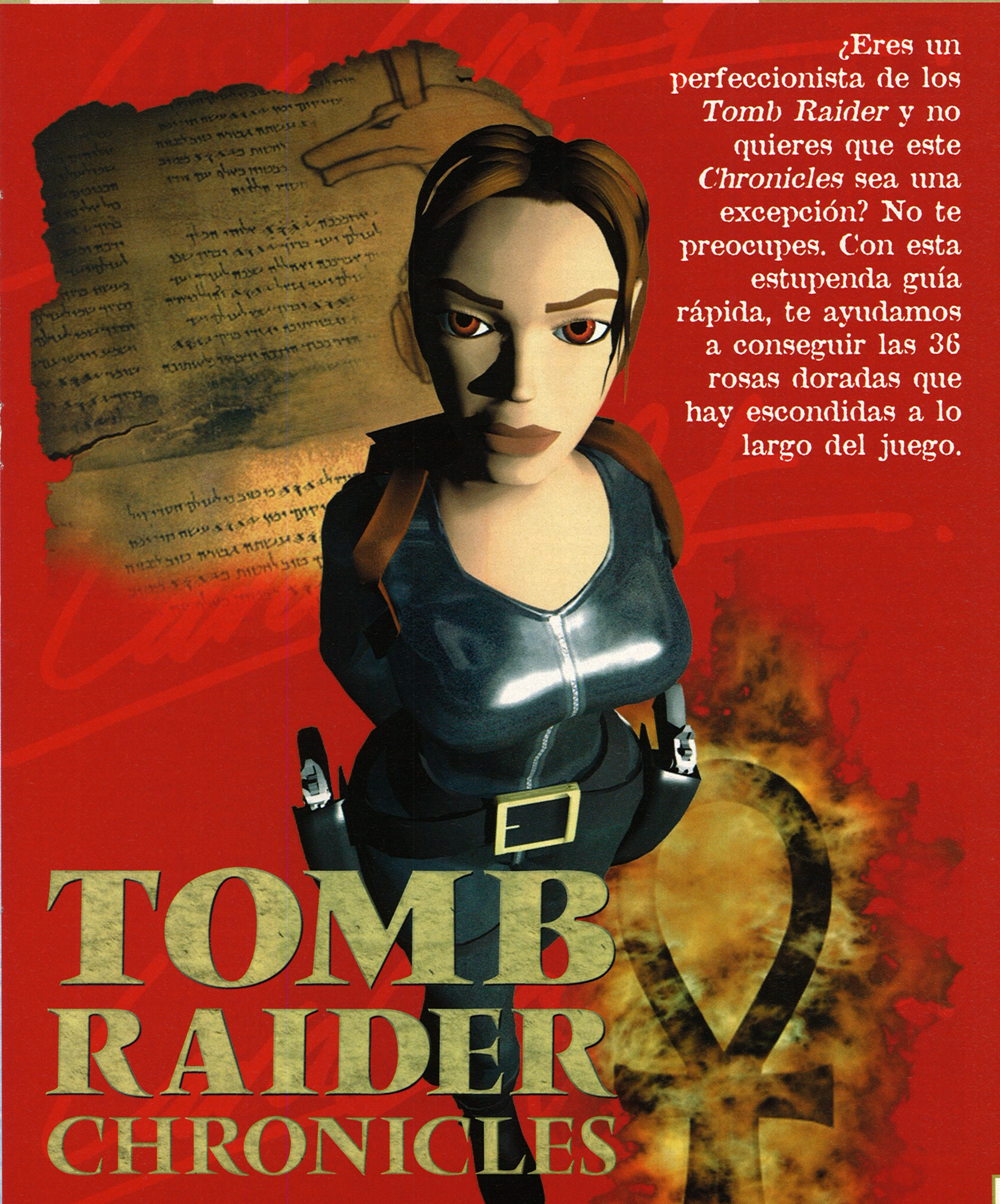
Extremos y laterales



Delanteros

Eidos | A. de acción | 1 Jugador | Castellano | M. Card (1 bloq.) | Dual Shock | + 11 años | 7.490 ptas.

¿Eres un perfeccionista de los *Tomb Raider* y no quieres que este *Chronicles* sea una excepción? No te preocupes. Con esta estupenda guía rápida, te ayudamos a conseguir las 36 rosas doradas que hay escondidas a lo largo del juego.



TOMB RAIDER CHRONICLES



La antigua Roma

Este nivel del juego es quizá lo más parecido a lo que los fans de Lara están acostumbrados a jugar, especialmente en las últimas entregas de la saga. Eso significa que, en esta ocasión, nuestro mayor problema a superar serán los puzzles y algunos enemigos un poquito duros. Como ya viene siendo habitual, para defendernos de ellos dispondremos de las típicas armas que suele usar la Srta. Croft, es decir, UZIs, escopeta, pistola, etc.

Consejos y estrategias

• Entra en la zona de aprendizaje del Opera Backstage que hay al inicio del nivel, ya que ella aprenderás los nuevos movimientos de Lara, como el caminar sobre cuerdas.

• Como en todos los capítulos de la saga, costará distinguir interruptores y palancas del entorno, no desesperes y busca bien en todos sitios.

• En la primera fase, cuando llegues a la puerta del templo y veas que Lara mira hacia arriba, usa la pistola para dispararle a la campana que corona la fachada y así poder continuar.

• Tus armas más efectivas aquí serán las pistolas que tiene Lara desde el inicio, aunque contra enemigos de cierta envergadura (como los enemigos semi-finales) deberás usar algo más contundente.

• Aunque en este primer episodio no abundan los grandes saltos, sí que hay algunos en los que deberás tener bastante cuidado. Cuando dudes, lo mejor es descolgarse por el filo y luego dejarse caer para así evitar daños innecesarios.

• Algo que sí será más abundante, excepto en el cuarto capítulo, son las inmersiones. Como siempre, ten cuidado con tu reserva de oxigeno. Lo mejor es investigar poco a poco un túnel submarino realizando repetidas inmersiones.

• En la segunda fase, el Mercado de Trajan, dispara a todas las cajas amarillas que veas ya que en su interior encontrarás varios ítems, algunos imprescindibles para proseguir la aventura.

• Los roedores representan un molesto problema ya que no podrás hacer nada para acabar con ellos. Además, te sorprenderá la velocidad con la que tu barra de salud desciende cuando te alcancen y empiecen a morderte los pies. Lo único que puedes hacer es correr, correr y correr.

• En el Mercado de Trajan encontrarás varios enemigos de peso. Uno de ellos es un pulpo metálico con la cabeza del Dios Marte. Los rayos que lanza son realmente dañinos y de un sólo impacto puede hacerte polvo. Dispárale a los verdosos ojos usando la mira telescópica. También te enfrentarás a una estatua gigante y a tres serpientes de piedra. Para ambos la mejor estrategia a seguir es mantenerse alejado de ellos mientras saltas lateralmente y usar algo de artillería pesada (la escopeta o las UZIs vienen muy bien aquí).

• En cierto momento del juego, los leones y gladiadores harán acto de presencia. Sorprendentemente, se olvidarán de sus históricas rencillas y centrarán toda su atención en ti (mira que majos). Lo que debes evitar a toda costa es quedar atrapado contra una pared, ya que entonces te harán mucha pupa. Salta lateralmente y dispara para evitar estas situaciones.

• Algunas veces parecerá que no hay salida o que no hay forma de continuar. No desesperes y busca en todas las paredes y columnas algún trecho escalable por el que subir o bajar. Recuerda, siempre hay una salida.

• Más de una vez te encontrarás con desafíos cronometrados en los que la rapidez es fundamental (como por ejemplo, en la cámara de la cuerda en el Coliseum). La única forma de superarlos es practicando hasta aprenderse las acciones que debes hacer de memoria.

• Como buena aventurera y mujer de acción que es, Lara siempre debe mantenerse alerta por lo que pueda pasar. Esto es especialmente recomendable en el Coliseum, ya que más de una vez, el suelo se pulverizará bajo tus pies y aparecerá en su lugar un foso con lava.



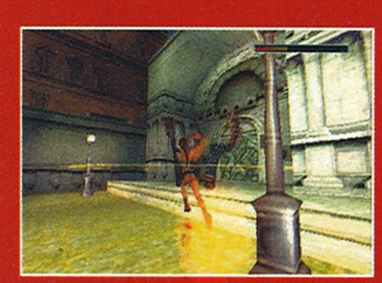
Procura aprender rápido como se cruzan las cuerdas, porque lo vas a necesitar.



No desesperes cuando no encuentres una salida. Busca bien, siempre hay una.



Aunque los enemigos no abundan, pueden causarte muchos problemas. Cuidado.



Procura mantenerte bien alejado del fuego si no quieres volver a empezar.





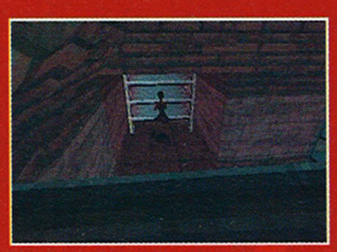
En más de una ocasión te encontrarás con situaciones cronometradas. La única forma de superarlas es repitiéndolas una y otra vez hasta aprenderte las acciones de memoria.

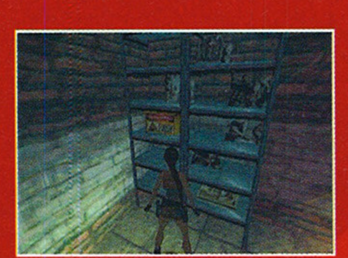
Los secretos

01_Un poco de práctica

SECRETO 1

Lo que tienes que hacer, nada más empezar la fase, es entrar en la zona "Opera Backstage" de la derecha. Allí deberás avanzar hasta que consigas dar con la primera cuerda del juego. Sin emba-go, en vez de cruzarla, baja al pasillo inferior y camina hasta el fondo. Luego busca a la derecha, situada en un rincón, una estructura metálica. Empújala y pasarás a la cámara secreta que se esconde detrás. Registra las estanterías que hay en el lugar y hallarás la primera rosa dorada del juego.

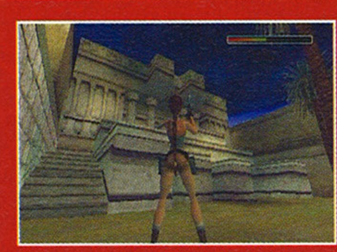

Empuja la estantería hasta el fondo y darás con tu primera rosa dorada.


No olvides registrar todas las estanterías y armarios que veas.

02_Las calles de Roma

SECRETO 2

Tras llegar al templo y saltar el hueco de la izquierda (sobre una calle) para accionar el mecanismo que se esconde en el interior de la cabeza pintada, regresa a la zona donde encontraste el revólver. Cerca de ahí hay una pequeña estancia con una puerta de madera que permanecía cerrada cuando pasaste junto a ella. Ahora podrás cruzarla y, tras eliminar a un molesto perro, recoger la segunda rosa de una estantería.


Antes de coger el símbolo de la base, visita la sala de los murciélagos.

SECRETO 3

Antes de coger el Símbolo de Saturno, tras solventar el problema de los pájaros, regresa a la sala que hay a la izquierda del templo, saltando sobre la calle. Si buscas bien, verás que a ambos lados se han abierto unos huecos en las paredes. En uno de ellos hallarás el preciado tercer secreto.

03_El mercado de Trajan

SECRETO 4

Cuando hayas puesto en marcha el mecanismo de las ruedas dentadas, retrocede un poco hasta el punto por el que llegaste a esta zona. Busca en el suelo una trampilla que ahora, al contrario que antes, encontrarás abierta. Baja al sótano al que da acceso y regístralo bien todo para hacerte con la cuarta rosa dorada.


Ten cuidado con las inmersiones en busca de lugares secretos.

SECRETO 5

Después de reducir a tuercas y tornillos al pulpo mecánico con cabeza de romano, baja a la zona inferior. En uno de los extremos de la estancia hay una sala con un artefacto de color rojizo. Delante de él, en lo alto, hay una estructura metálica a la que podrás subir y desde ahí, saltar al techo de la máquina para hacerte con la flor en cuestión.

SECRETO 6

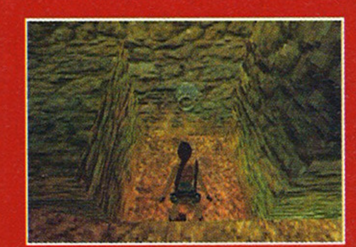
Destruida la estatua romana gigante, descuélgate por la cornisa hasta la calle y retrocede hasta la calle principal. Camina con el muro blanco a tu izquierda, hasta ver una zona abierta que antes estaba bloqueada por una verja. Junto a una palmera, en un rincón, está lo que buscas.


En esta zona hay una trampilla que te llevará a un lúgubre sótano.

04_El coliseum

SECRETO 7

Nada más empezar la fase, camina de frente hasta que veas a tu derecha un bloque de piedra con una anilla empotrado en la pared. Sitúate junto a él y pulsa el botón de acción para que Lara se prepare para empujarlo. Tras él descubrirás una especie de cueva donde encontrarás el séptimo secreto del juego.

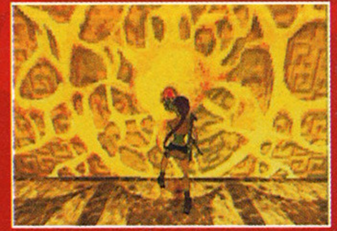

Empuja ese pedrusco y encontrarás una caverna secreta con rosa y todo.

SECRETO 8

Tras ver como Pierre es engañado por Lara y cae por el precipicio, vuelve a engancharte al filo para desplazarte poco a poco hacia la derecha. Sube y verás en la pared un hueco por el que puedes pasar y así llegar hasta la gran cámara de la cuerda de antes. Vuelve a subir a la plataforma central y pasa por la puerta que abriste. Salta la trampa por la que caíste anteriormente y podrás llegar hasta la rosa que buscas.

SECRETO 9

Antes justo de acabar la fase y coger la reliquia, retrocede un poco saltando hasta las pasarelas de enfrente. En la última verás un agujero que conduce a la rosa que representa el secreto 9.


No seas ansia y antes de coger esa reliquia, busca el último secreto.

En el Ártico

Tras una espectacular introducción, verás a Lara enfundada en un traje de camuflaje ártico. El transcurso de este capítulo tampoco se sale mucho de lo que viene siendo normal, aunque sí notarás que los puzzles son casi inexistentes y que lo único que tendrás que hacer buscar distintos artefactos. Eso sí, las dosis de acción se incrementan un poco respecto al anterior capítulo. Prepárate para estrechos conductos y marineros malhumorados.

Consejos y estrategias

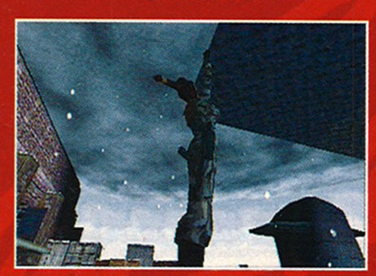
• Olvídate aquí de los grandes saltos y criaturas sobrenaturales, en esta fase la acción desempeñará un papel más importante. Limpia tus armas y manténte alerta.

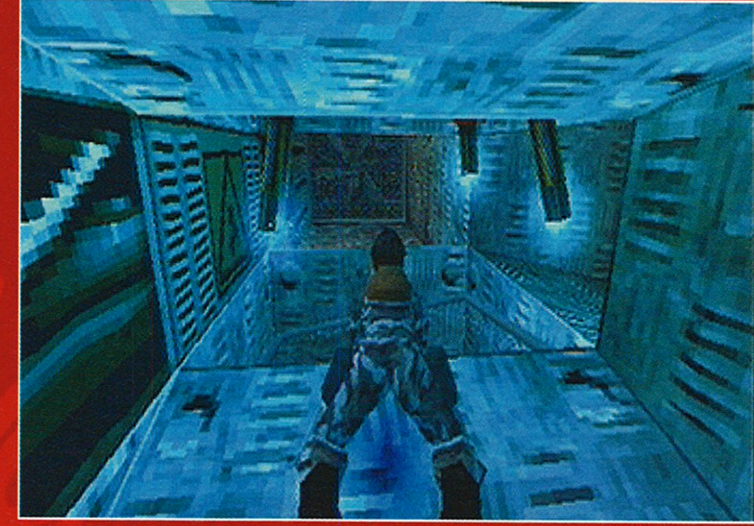
• En las tres fases que forman este episodio, encontrarás múltiples armarios y taquillas. Debes registrarlos todos, ya que en su interior encontrarás desde ítems estándar hasta objetos imprescindibles para poder seguir avanzando en el juego

• Acabarás odiando los conductos de ventilación al acabar el capítulo, porque gran parte de éste transcurre dentro de esos estrechos e incómodos lugares. Es importante que no pierdas el rumbo dentro de ellos, ya que si lo haces, darás más de una vuelta, aunque tampoco son excesivamente laberínticos, tranquilo.

• En la primera fase, al principio llegarás a un gran almacén en el que un soldado te intentará hacer papilla con la pluma de una grúa. Para evitarla, lo mejor es fijárse en su sombra y no quedarse parado más tiempo del necesario.


Examina todos los objetos que veas en las habitaciones. Algunos pueden ser útiles.




Uno de los mayores peligros que encontrarás dentro del submarino ruso, aparte del fuego, son las descargas eléctricas. En este caso, avanza despacio y descuélgate.


Los pobres marineros del submarino no tiene nada que hacer contra Lara..


Casi todos los armarios esconden algún secretillo. Registralos todos.

• Como comprobarás tu mismo, uno de los grandes peligros a los que te enfrentarás en este nivel, serán los cables de alta tensión. Tanto en los conductos como en ciertas habitaciones llenas de agua, harán que tu deambular por el submarino sea bastante más peligroso.

• Existen un par de puntos en este capitulo en el que tienes que esquivar algún foco de fuego. Si te acercas demasiado puedes empezar a arder y eso es lo peor que le puede pasar a Lara, ya que la velocidad con la que se consume tu barra de salud no te permitirá hacer nada para evitar quedar chamuscado.


No podrás evitar enfrentarte con los mini-sumergibles. Procura esconderte.

• Al principio de la segunda fase, quedarás atrapada en una estancia con literas. Para salir de ahí tienes que arrancar una barra de uno de los módulos de camas para usarla como palanca en la pared del fondo.

• Un de las novedades que se presentan en este capitulo es la mini-fase acuática. En ella, Lara se enfundará una pesado traje de buzo y tendrás que hacer frente a varios submarinos pequeños. Lo único que puedes hacer es esquivar los torpedos que te lacen nadando en zig-zag y buscar refugio tras alguna roca.

• Cuando encuentres la Lanza del Destino, el traje de buzo quedará dañado y tendrás que llegar al submarino antes de que se te acabe la reserva del oxígeno. La única forma de lograrlo (salva antes la partida), es aprovechando en tu favor las corrientes de agua del océano para avanzar más rápido.

• Cuando el submarino se vaya a pique, encontrarás varias salas inundadas. Antes de pisar en ellas, mira que no haya ningún cable de alta tensión en contacto con el cristalino líquido ya que, como ya sabrás, es un medio por el que la electricidad se transmite perfectamente, con las consecuencias que ello te traerá.

• Debes tomar referencias a la hora de internarte por los pasillo del submarino. Debido a lo parecido que son todos los pasillos, no resulta demasiado difícil perderse en ciertas áreas.

• En algunos conductos de ventilación hay bifurcaciones, tanto hacia arriba como hacia abajo, que en principio parece que no llevan a ningún sitio. Investígalos a fondo para no dejarte ningún interesante ítem o secreto sin recoger.

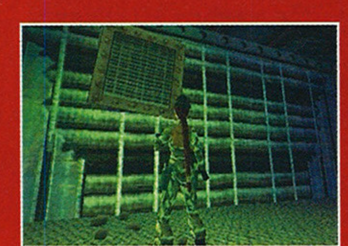
• En este capítulo, para defenderte tendrás más que suficiente con las dos pistolas iniciales. Tan sólo en un punto es casi imprescindible usar la Desert Eagle con la mirilla: en el patio con cajas de la primera fase. Allí, te esperan dos francotiradores apostados en unas ventanas que pueden darte un buen disgusto.

Los secretos

05_Base polar

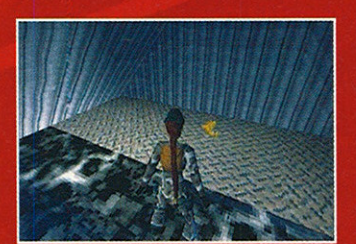
SECRETO 10
En el almacén de la zona inicial, hay dos puertas que puedes abrir usando la llave que encontraste en la taquilla. Uno de ellos acaba bloqueado por una tubería enorme. En la pared hay una rejilla que lleva a un conducto de ventilación. Rómpela usando las pistolas y pasa dentro para encontrar el décimo secreto.


Tras una de esas puertas encontrarás el conducto que tiene la rosa dorada.


Usa las bengalas si no ves bien. A veces es fundamental un poco de luz

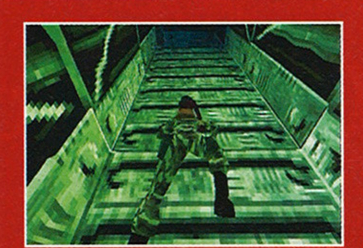
SECRETO 11
Hacia la mitad del nivel, saldrás a un patio donde se almacenan cajas y con una grúa en la zona central. Súbete a la caja que sostiene esta última y salta a las que están amontonadas a la derecha de la puerta por la que llegaste hasta aquí. Una vez en ese montón, sube hasta la más alta y coge la décimo primera rosa.

SECRETO 12:
En las duchas verás una zona inundada por agua. Ve hasta el fondo y en el rincón de la derecha encontrarás una trampilla. Ábrela y bucea por el túnel para girar en la bifurcación a la derecha. Procura no entretenerte porque irás un poquillo escaso de oxígeno. Al final, saldrás a una pequeña gruta y hallarás la rosa en cuestión.


Antes de llegar hasta esa rosa, tendrás que superar un buen trecho a nado, en el que puedes ahogarte con facilidad.

06_El submarino

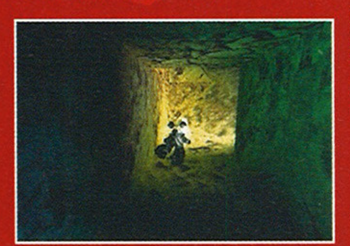
SECRETO 13
Nada más abandonar la sala de las literas al comienzo de la fase, entrarás en los conductos de ventilación. Tras ascender a otra sección del conducto escalando una de las paredes, verás un agujero. Descuélgate por él y encontrarás un estrecho pasadizo. Al final de éste hallarás el secreto 14.


Explora todos los caminos y conductos, algunos te sorprenderán.

SECRETO 14
En el mismo almacén donde encontraste el Aqualung, hallarás este secreto. Para ello sólo tienes que examinar la caja de madera que hay junto a la puerta por la que entraste. Si te acercas y usas la palanca en ella, Lara la abrirá dejando al descubierto otra preciada florecita dorada.

SECRETO 15
Justo antes de conseguir la batería (+), pasarás por encima de un ventilador con tramo que asciende (en el conducto de ventilación). Salta y pulsa X para descubrir un estrecho pasadizo que lleva directamente a la rosa dorada de tus amores.

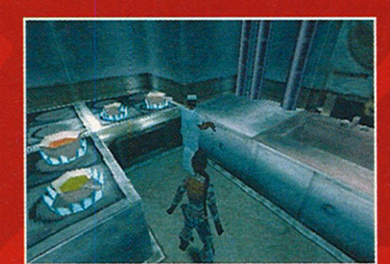
SECRETO 16


En esta mini fase también hallarás un secreto. En esta ocasión, no será demasiado difícil de descubrir.

Con Lara embutida en el traje de buzo, avanza hasta que encuentres al primer y molesto minisubmarino enemigo. Esquiva sus torpedos, bucéa hacia el fondo y descubrirás una pequeña gruta un poco escondida. Entra por ella y al final de ella hallarás la rosa dorada, además de servirte de refugio contra los ataques del submarino.

07_¡Alerta!, submarino a pique

SECRETO 17
Justo después de pasar por el comedor y antes de abandonar el submarino que se va a pique, ve hacia la cocina. La encontrarás completamente abandonada y sin cocinero que vigile el asado. Busca bien por el suelo y encontrarás una nueva flor de 24 quilates.


Tras dejar K.O. al cocinero la primera vez que visitaste el submarino, pásate por la cocina otra vez, cuando la nave se vaya a pique. Te llevarás una sorpresa.

SECRETO 18
En la sala donde se encuentra el interruptor general de corriente, hay una puerta cerrada. Justo antes de abandonar la nave, dispondrás de una llave que la abre. Tras ella, encontrarás un cajón que contiene en su interior la flor que buscas con tanto interés.


Sube a ese conducto y llegarás a la sala del generador principal. En ella, verás una puerta sospechosamente cerrada.

La isla oscura

En esta ocasión controlarás a una Lara en plena adolescencia en una misión llena de demonios y criaturas espeluznantes. El estilo de juego es justo el contrario al anterior capítulo, es decir, escasez de acción casi total pero abundantes puzzles para que no te aburras. Además, encontrarás multitud de abismos e incluso alguna cuerda en la que balancearte. No encontrarás muchos problemas con el abastecimiento de botiquines ya que no hay muchas situaciones en las que puedas resultar ligeramente dañado, más bien abundan las situaciones en las que mueres al instante.

Consejos y estrategias

• Como habrás descubierto rápidamente, no dispones de nada parecido a un arma para defenderte de tus atacantes en este nivel. Tampoco te harán falta, ya que los enemigos serán escasos aunque, eso sí, bastante pegajosos. Usa tu habilidad y velocidad para esquivarlos. Además, sería inadmisible que una dulce niña como la Lara de este capítulo empuñase un arma ¿no? Si en las incursiones, las alturas no abundaban, aquí serán continuas. Hay multitud de sitios en los que podrás partirte la crisma. Antes de saltar, mira bien a que distancia queda el escalón más cercano.

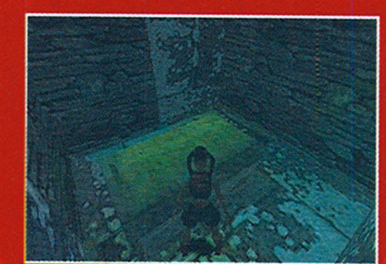
• Como siempre, una de las dificultades presente en todas las aventuras de Lara es lo difícil que es a veces "distinguir" las cosas y características del entorno. Este episodio no iba ser una excepción. Mira bien en todas direcciones, porque a veces hay una grieta medio escondida a la que puedes engancharte para salir de esa zona.

• Al avanzar un poco, aparecerán unos bichos peludos blancos de pequeño tamaño que te perseguirán allí donde vayas. No pares más de lo necesario para que no te alcancen ya que, aunque no mermarán mucho tu salud, pueden complicarte un poco la vida.

• Busca y aprovecha las pocas antorchas que hay desperdigadas por ahí. A veces sólo valdrán para iluminar el camino, pero otras serán imprescindible en algunos lugares.

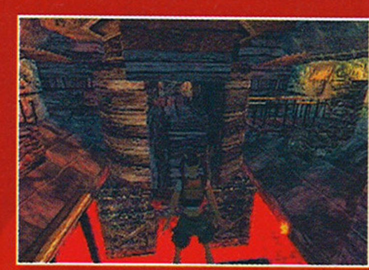
• En la tercera fase de este capítulo conocerás a un jinete fantasma. Aparecerá cuando cruces una piedra gris que hay en un camino al inicio del nivel. Lara recibirá una buen tunda cada vez que intente pasar más allá, por lo que busca otro camino.

• Uno de los momentos en los que los bichitos blancos llegan a exasperar es en el cráter (donde la cuerda dichosa). Para hacer que dejen de lanzarte piedrecitas, busca la antorcha que hay cerca y, una vez encendida, arrójala a la plataforma en la que se encuentran para espantarlos y que te dejen así actuar con tranquilidad.





Busca bien en todos los lugares. A veces la oscuridad puede jugártela.



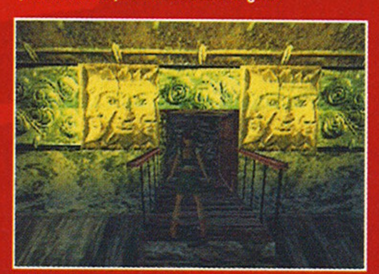
No creo que haga falta que te recordemos que la lava quema bastante ¿no?

• Justo al final del nivel, tendrás que hacer uso de uno de los nuevos movimientos de Lara. Cuando te encuentres encima del molino de viento, verás un pequeño hueco por el que debes pasar. La única forma que hay de hacerlo es agachándote y pulsando Cuadrado para que nuestra heroína se lance hacia adelante y pase por el estrecho hueco.

• En el lago conocerás a un a extraña criatura que colecciona monedas de oro y además guarda el pasadizo de entrada al molino. Para poder pasar por ahí, tendrás que robarle una de sus monedas cuando no te vea y nadar rápido hacia la jaula que hay en el otro extremo del lago. Luego coloca el tesorillo en el interior para que actué como cebo y poder encerrar al bicho dentro. Tras esto podrás entrar en el molino y continuar con tu aventura.

• En cierto punto del juego, llegarás a una gran cámara con una torre giratoria en el centro. Podrás hacerla rotar accionando las palancas que se encuentran en su interior y así llegar a los diferentes pasillos que hay repartidos por toda la sala. Ten cuidado porque será muy fácil que te pierdas y desorientes.

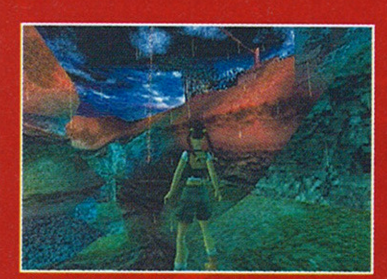
• Cuando te encuentres en la iglesia de la segunda fase, verás unos grandes botones en la pared del fondo. El orden en el que debes pulsarlos es: medio, izquierda y derecha.



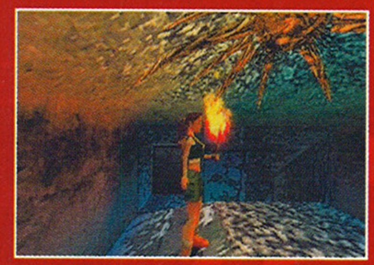
Fíjate bien en ciertos detalles de los escenarios para no perderte.

• Uno de los enemigos más molestos y dañinos (aunque afortunadamente muy escasos) son los esqueletos que aparecerán en la iglesia. Aunque permanecerán inmóviles, resultan muy peligrosos porque cada vez que te acerques un poco a ellos, soltarán un sablazo que puede dejarte seco en un plis-plas. Ya sabes, guarda las distancias.

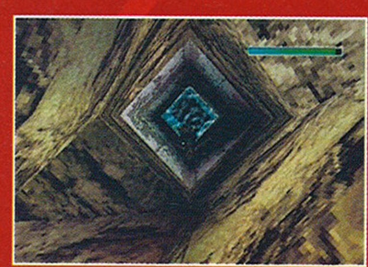
• Al final de la segunda fase, se presentará ante ti una especie de espíritu bueno (una masa luminosa informe). Síguele para no perderte y escapar de las garras de los demonios que te esperan más arriba. Es muy importante que en esta parte del juego andes con mucho ojo, ya que los enemigos a los que te enfrentarás pueden empujarte a los fosos y hacer que pierdas así mucho tiempo y algo de salud.



En este capítulo las grandes alturas abundan. Antes de saltar, mira bien.



Las antorchas tienen diversos usos, algunos bastantes sorprendentes.



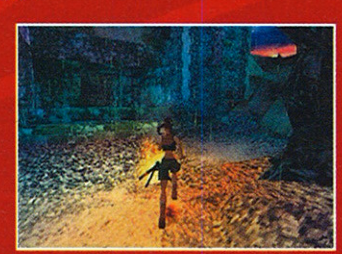


Los secretos

08_El árbol de Gallow

SECRETO 19

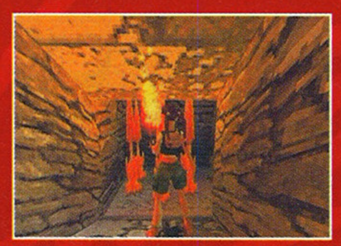
Nada más empezar el nivel, camina un poco hasta estar al borde de una depresión. Salta a la plataforma que hay al otro lado y cuélgate de la grieta que hay en la pared. Desplázate hacia la izquierda y déjate caer sobre otra plataforma. Pasa a la cornisa de la derecha y date la vuelta para ver, a la izquierda de la grieta, un hueco en la pared. Salta hasta allí con cuidado y házte con el correspondiente secreto.



A la izquierda de esa hoguera encontrarás el dichoso bloque.

SECRETO 20

Después de tener la charla con el cadáver parlante del árbol y conocer a la primera criatura "peluda y blanca", examina la zona por la que llegaste. Verás que en lo alto hay un bloque de piedra con un color más llamativo. Tras él, en la pared, hay una rampa a la que deberás subir. Cuando empieces a resbalar, pulsa salto y Lara dará una voltereta hacia atrás para caer con estilo sobre el dichoso pedrusco. Recoge tu premio y baja.



Antes de pasar por ahí, suelta la antorcha. Luego ve con cuidado.

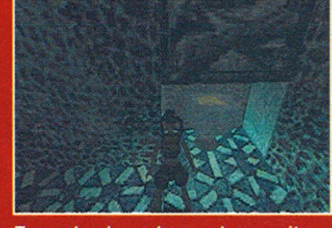
SECRETO 21

Tras pasar por la "avenida de las criptas" y bajar por el agujero con tu antorcha, gira a la derecha en las dos próximas bifurcaciones. Llegarás a una zona del corredor con unos pinchos de más de dos metros saliendo del suelo. Camina con cuidado lo más pegado a la pared posible y cuando estés a salvo, agáchate para colarte por un agujero. Después de pelarte un poco más las rodillas, hallarás la flor que buscas.

09_El laberinto

SECRETO 22

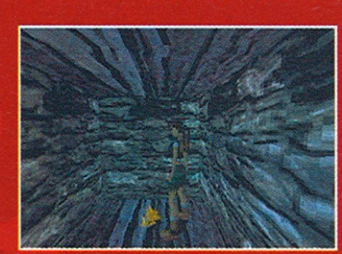
Una vez hayas arrojado los polvos de huesos en la marmita de la iglesia del comienzo del nivel, se abrirá una puerta que conduce a una rampa. No te lances por ella aún y mira en la pared que hay a su derecha, en lo alto. Verás un hueco, al que puedes subir saltando, con una palanca al fondo. Acciónala y baja para ir a la estancia donde conseguiste los polvitos. Al fondo verás que una verja se ha abierto dejando al descubierto un agujero en la pared en el que hallarás el secreto 22.



Tras echar los polvos en la marmita, se abrirá la puerta que lleva a la rosa.

SECRETO 23

Al llegar al puente de la enorme cámara de la torre giratoria, mira a la izquierda. Verás enfrente un hueco al que podrás saltar. Una vez en éste, descuélgate por el filo y ve hacia la derecha hasta que puedas volver a subir. Da media vuelta y salta al escalón de madera de enfrente para encontrar la rosa.



Antes de bajar por las rampas, busca bien en los alrededores, por si acaso.

SECRETO 24

Casi al final del nivel conocerás a un espíritu "amigo" que te guiará hasta que salgas. Al verlo, sube un poco la rampa y verás en el techo una agarradera, engánchate a ella saltando en diagonal. Avanza hasta el final y al llegar a la pared, suéltate pero pulsa X rápidamente para engancharte en el filo del agujero de más abajo. Ahora arrástrate un poco y evita con cuidado el agujero con pinchos que hay más adelante. Al fondo hallarás lo que buscas.

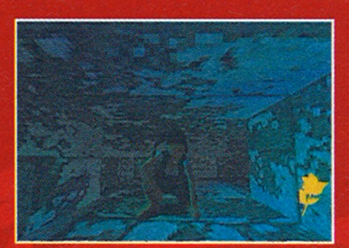
SECRETO 25

Con el Chalk en tu poder, sal del agujero donde lo encontraste y estarás en la plataforma donde corren los bichos blancos. Ve a la izquierda y agáchate para pasar por un agujero oculto en la roca. Al fondo del estrecho y angustioso túnel encontrarás la dichosa rosita.

10_El viejo molino

SECRETO 26

Si buscas bien en la explanada del molino de viento, encontrarás una entrada a un pasadizo en el lado izquierdo. Salta el foso de agua y camina hasta que veas más adelante la flor dorada y un botiquín. Cógelos y sal de ahí como alma que lleva el diablo porque empezará a hacer bastante calor, debido principalmente a las enormes llamaradas que saldrán del suelo en pocos segundos.



Busca agujeros y pasadizos. En casi todos encontrarás algo.

SECRETO 27

Ve a la morada del jinete fantasma y ponte mirando a su puerta. A la izquierda de esta, a cierta distancia, hay un riachuelo que se cuela bajo la roca. Bucea en él siguiendo esa dirección hasta que se bifurque hacia la izquierda más adelante. Toma ese camino y la rosa número 27 quedará a tu entera disposición.

El rascacielos

La sombra de *Metal Gear* es alargada y la herencia de Matrix parece no tener fin. Decimos esto porque el estilo de juego de este último capítulo recuerda en ciertos momentos a las situaciones a las que se enfrentaba el pobre Snake, donde el sigilo jugaba un papel fundamental. Y no nos negarás que ese traje ajustado de cuero negro no recuerda bastante al que llevaba Trinity en la exitosa película de ciencia-ficción. En tu inventario encontrarás algunos nuevos objetos que debes aprender a aprovechar porque te serán de gran ayuda. Además, usarás un nuevo artefacto: el lanzador de ganchos, un instrumento que te sacará de las situaciones más comprometidas. En fin, un capítulo bastante novedoso con grandes cantidades de exploración en el que disfrutarás enfrentándote a una legión de tipos con armadura y cyborgs mientras resuelves algún que otro problemilla.

Consejos y estrategias

• Entre tu inventario habrás notado algunas novedades. Una de ellas son las gafas de visión infrarroja. Aunque al principio no sean de mucha utilidad, pronto descubrirás que su buen uso pueden salvarte la vida más de una vez, ya que con ellas podrás ver barreras láser invisibles.

• Uno de los peores obstáculos que encontrarás en el rascacielos son los artefactos de seguridad láser. Tendrás que calcular el momento apropiado para realizar tu movimiento o te alcanzarán, lo que supondrá una muerte casi segura

• Siempre es recomendable salvar la partida a menudo, por lo que pueda pasar, pero en este capítulo es algo completamente imprescindible. Esto se debe a que las posibilidades de morir son mucho más altas que en los capítulos anteriores.

• En varias zonas del juego encontrarás cajas que pueden ser bastante tentadoras. No seas curioso y manténte alejado de ellas, al menos hasta que no veas lo que hay en su interior mediante las pantallas de rayos X. La gran mayoría de ellas contienen una dañina bomba que te estallará en plena cara.

• Cuando empieces a ascender por la escalera de incendios, ten mucho cuidado, porque muchos tramos se derrumbarán cuando te encuentres a medio camino. Para evitar sustos, ten siempre preparado el botón de salto. Se muy cauteloso en el uso de los garfios del lanzador de ganchos. No es una munición que abunde precisamente y son realmente imprescindibles para salir de algunas zonas.

• Si observas bien tu arma en el inventario, verás que tienes tres tipos diferentes de munición. Para ser más precisos, dispones de tres velocidades de disparo. La única diferencia que notarás entre usar una u otra será la cadencia de tiro y la velocidad con la que se agota tu munición.

• Los tipos que custodian el edificio pueden presentarse ante ti con el uniforme corriente de un guarda o embutidos en unas armaduras a prueba de todo. Cuando usen estos atuendos, la única forma de acabar con ellos es dispararles entre ojo y ojo con la ayuda de la mira telescópica. Por cierto, evita sus lanzarrayos a toda costa.

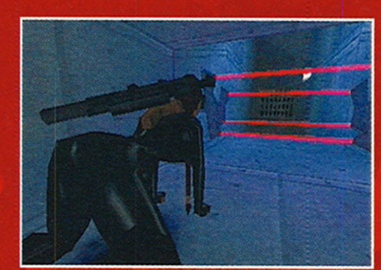
• En muchos pasillos y habitaciones hay escondidas en el techo ametralladoras automáticas que te detectarán en el momento que hagas un sólo disparo. Por eso, sólo deberás matar a los científicos cuando sea estrictamente necesario, ya que cuando se ponen a disparar son imparables y realizan muy bien su trabajo de exterminación de intrusos.

• Si tienes vértigo lo vas a pasar muy mal en ciertas zonas. Los saltos y malabarismos (volteretas y equilibrio sobre barras) serán abundantes cuando te encuentres en el hueco del ascensor. Mide bien tus movimientos o te espera una buena caída.

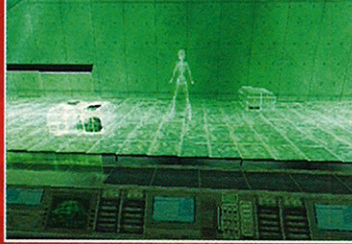
• En algunas ocasiones tendrás que ser sigiloso para evitar enfrentamientos innecesarios. Incluso alguna vez podrás usar un paño impregnado en cloroformo para dejar contando ovejitas a los vigilantes del edificio. Para acercarte sin hacer ruido a tus víctimas, camina despacio usando el botón R1.

• Antes de lanzarte de cabeza a una batalla, mide bien tus posibilidades de supervivencia y no seas loco. De poco te servirá quedar como un valiente mientras te lanzas contra dos o tres acorazados y varios guardias a la vez si al final quedas bastante muerto.

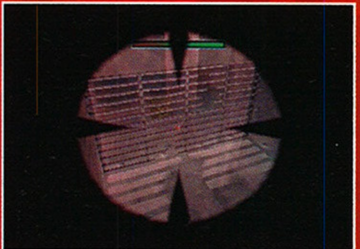
Al final del capítulo encontrarás un par de cyborgs que te pondrán a prueba. El primero sólo podrás eliminarlo si disparas a la válvula que hay en la tubería de agua de la pared para así provocarle un cortocircuito. Al segundo tendrás que encerrarlo entres las dos puertas metálicas de un pasillo con cristalera, para luego bombear hasta él gas venenoso.



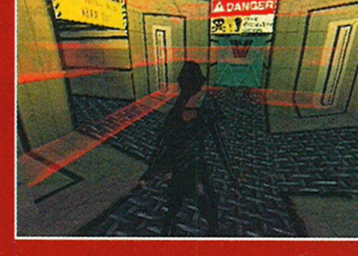
Uno de los peores obstáculos serán esos mecanismos láser. Acabarás odiándolos.

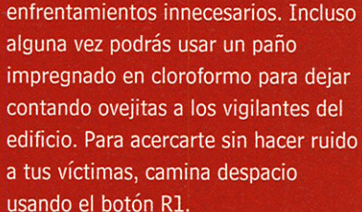


No seas curioso y no abras todas las cajas que veas. Puedes arrepentirte.









Una vez que una llamarada te alcanza, puedes darte por muerto.



Usa las gafas a menudo y descubrirás cosas muy llamativas en algunos pasillos.



No siempre será necesario matar a los guardias a balazos. Existen otros métodos

Los secretos

11_La planta 13

SECRETO 28
Después de ver al primer soldado blindado haciendo su ronda, llegarás, tras evitar una trampa láser, a un punto donde hay dos rejillas por las que avanzar. Ve por la de la izquierda para llegar hasta otro tramo en el que tendrás que descolgarte por un agujero. Házlo con cuidado porque otro dispositivo láser ronda la zona. Avanza un poco y saldrás a la estancia donde viste al guardia con armadura y donde te espera otra flor.

No te asustes, el guardia blindado que viste ya no anda por ahí.



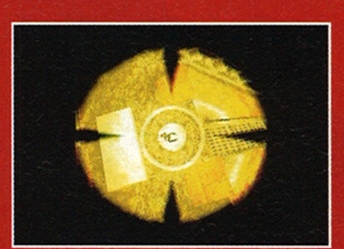
No siempre podrás registrar los conductos. Algunos están protegidos.

SECRETO 29
Cuando tengas en tu poder el disco de acceso de datos que encontraste en el interior del traje de protección, vuelve al ascensor. Baja y aniquila a dos guardias y ve al otro extremo del corredor. Allí verás un lector de tarjetas donde utilizar la tuya. Lograrás que la rejilla que hay en lo alto se abra. Al fondo verás una barra metálica por la que hay que descender, teniendo cuidado con las explosiones. En mitad del descenso, salta de espaldas para aterrizar en el hueco donde se esconde la flor.

SECRETO 30
Llegarás, tras pasar por un pasillo con un guardia y una ametralladora automática, a una sala donde hay un científico. Te pedirá clemencia, no la tengas. Acaba con él y se abrirá una puerta junto al terminal donde usaste el disco de acceso. Ve allí librándote de los guardias que veas. Espera que el artefacto láser de delante vaya hacia la derecha y corre al extremo izquierdo para recoger la rosa dorada.

12_Escapada con el Iris

SECRETO 31
Hacia la mitad del nivel, tendrás que bajar por el hueco de un ascensor, enganchado a una pared. Cuando ya no puedas bajar más, verás que Lara comienza a balancearse si sigues pulsando abajo. Deberás soltarte cuando la chica se impulse hacia dentro de la pared. Si lo consigues, caerás en un pequeño hueco donde encontrarás un secreto más.



Aprovecha los disparos del francotirador para volar la pared.



Esa es la pecera que el guardia tendrá que volar si quieres la flor.

SECRETO 32
Tras pasar por la difícil zona de las llamas y barras, derraparás por una rampa hasta un pasillo, donde un guardia comenzará a freírte a tiros. Avanza hasta el final del corredor (hasta la bifurcación) y atrae las balas hacia la pecera de la pared. Cuando una acierte en ella, estallará y dejará al descubierto en su interior la dichosa florecita.

SECRETO 33
Encontrarás este secreto en la gran sala donde el francotirador te cose a balazos. En la pasarela superior podrás ver un extintor rojo enganchado a la pared. Si consigues que una de las balas de tu enemigo le alcance, explotará y abrirá un boquete en la pared. Dentro encontrarás la rosa.

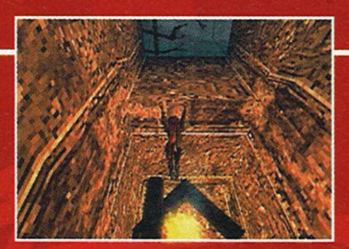
11_Alerta roja

SECRETO 34
Hacia la mitad de la derruida escalera, una sección se vendrá abajo. En la caída, abrirá un boquete justo debajo suyo al que tú puedes llegar si te descuelgas por los escalones que han quedado colgados. Hazlo con cuidado o te precipitarás hacia el fondo. Cuando recojas la rosa dorada en cuestión, podrás salir sano y salvo del lugar si te dejas caer al tramo que hay un poco más abajo.

SECRETO 35
Para acceder a este secreto, lo que tienes que hacer es conseguir superar las dos prácticas de tiro que encontrarás nada más salir del ascensor, al comienzo de este nivel. Si las has conseguido superar, tras salir del almacén usando el lanzador de ganchos y caer al pasillo de las salas de tiro, podrás entrar en la sala que hay a la derecha y coger con toda comodidad la penúltima rosa.

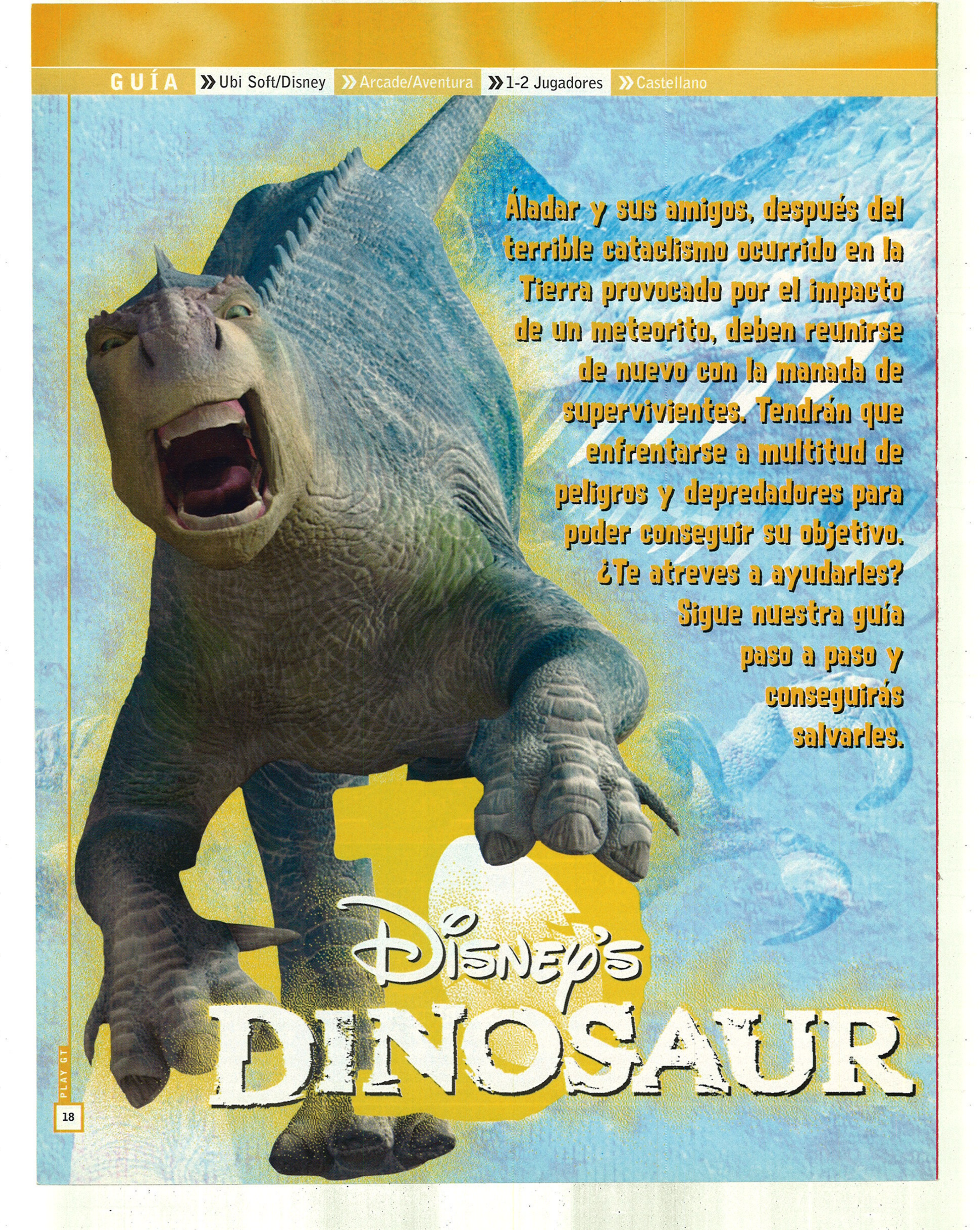


Afina tu puntería en esta prueba y obtendrás como premio otro secreto.



En la zona de la escalera de incendios, en la pared, hallarás la penúltima flor.

SECRETO 36
Casi al final, desde la primera sala con gas venenoso, ve por la puerta de enfrente. Luego gira a la derecha para llegar a otra estancia similar con una tarima pegada a la pared y con un interruptor encima. Púlsalo y un agujero se abrirá en esa misma sala. Cuélate por él y hazte con la última flor de juego.



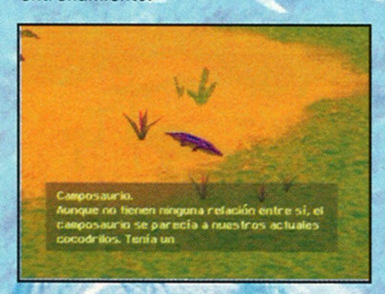
Áladar y sus amigos, después del terrible cataclismo ocurrido en la Tierra provocado por el impacto de un meteorito, deben reunirse de nuevo con la manada de supervivientes. Tendrán que enfrentarse a multitud de peligros y depredadores para poder conseguir su objetivo. ¿Te atreves a ayudarles? Sigue nuestra guía paso a paso y conseguirás salvarles.

Características generales

• Los enemigos (En orden de resistencia al ataque)

Nota: Cuando se habla de la resistencia de Áladar a los ataques de sus enemigos, no hemos tenido en cuenta las dos primeras misiones en las que nuestro héroe es muy pequeño y no resiste más de dos mordiscos seguidos.

• Camposaurio: Es el dinosaurio más débil. Existen dos tipos: el oscuro y el azulado. El oscuro es francamente fácil de eliminar, por lo general con un sólo golpe de Áladar acabarás con él sin problema, y no necesitas más de dos pedradas de Zini o picotazos de Flía para acabar con él. El azul es algo más duro, pero aún así es muy sencillo. Como además son lentos, estos dinos más que una amenaza son un entrenamiento.



• Ovirraptor: De los dos raptores es el rosa. Es sencillo de eliminar. No tiene gran resistencia. Normalmente sucumbe tras cinco o seis coletazos de Áladar, o del grupo. Su mejor baza es su velocidad.



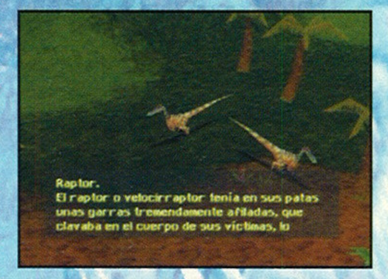
• Pteranodón: No es muy dañino. Su máximo peligro reside en su rapidez y en lo escurridizo que resulta en combate. Si ves que baja a la tierra y que se pone a la altura de la cola de Áladar atízale fuerte. Con un sólo golpe lo mandarás al paraíso de los pteranodones. Aunque con quien realmente le tienes que atacar es con Flía. Enfílala hacia el enemigo y pulsa la "X". Si no la enfilas bien dará vueltas alrededor del enemigo, pero no conseguirá picarle.



• Icaronycteris: Son los antepasados de los murciélagos y sólo los encontrarás en las misiones en las que estés en una cueva. Físicamente son como los pteranodones pero de color rosa. Su resistencia al ataque es mínima. Con un par de picotazos de Flía o un sólo golpe de Áladar no te molestarán más.

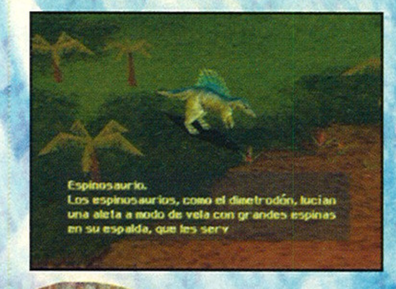


• Estiracosaurio: Está un poco loco, no para de correr de un lado a otro. Con siete u ocho golpes de Áladar te lo quitarás de encima. Nuestra recomendación es que no lo ataques si no es necesario, porque no es un dino que ataque o que haga mucho daño.

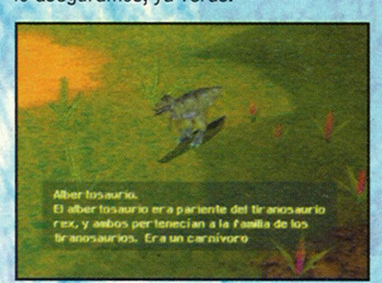


• Velocirraptor: De los dos raptores con que te toparás es el marrón verdusco. Es considerablemente más grande que el ovirraptor y uno de los enemigos más peligrosos que te vas a encontrar en el juego. Es relativamente dañino, no te eliminará de un bocado, pero no necesitará más de seis o siete. Ataca en grupo (de dos) con lo que le resulta más fácil morderte a traición. Es muy rápido, ataca, y sale disparado. A simple vista no asusta mucho, pero ten cuidado con ellos.

• Espinosaurio: Pese a su aspecto feroz, no tiene gran complicación el reducirlo. Es un bicho que hace daño (podría acabar con Áladar de cinco mordiscos), pero es muy lento al atacar. Se mueve mucho, pero sin ton ni son y no muy rápidamente, con lo que es sencillo arrearle en el ir y venir. Eso sí, Áladar tendrá que darle del orden de 25 ó 30 coletazos para eliminarlo. En ataque en equipo te durará menos.



• Albertosaurio: Es el más grande de todos los que se pueden eliminar en combate y casi el más sencillo. Como te podrás imaginar, sus dentelladas hacen bastante daño, pero dudamos que te consiga dar ninguna. Es muy lento y patoso, no para de dar vueltas tontamente y no ataca casi nunca. Te tendrías que quedar muy quieto para probar en tus carnes uno de sus ataques. Es cierto que te tienes que inflar a golpes con él para hacerle algo, pero acabar con este bicho no te va a ocasionar el más mínimo problema, te lo aseguramos, ya verás.



• Carnotauro: Es el malo de la película, no es necesario que le atices, no te molestes, no le vas a hacer nada. Tan sólo es recomendable en casos en los que tienes que llamar su atención (para salvar a Neera en la última misión), o necesitas tiempo para urdir o llevar a cabo un plan. La única forma de eliminarlo es planeando estrategias que se salgan de lo común. Cuando llegue el momento adecuado te contaremos de que se trata.



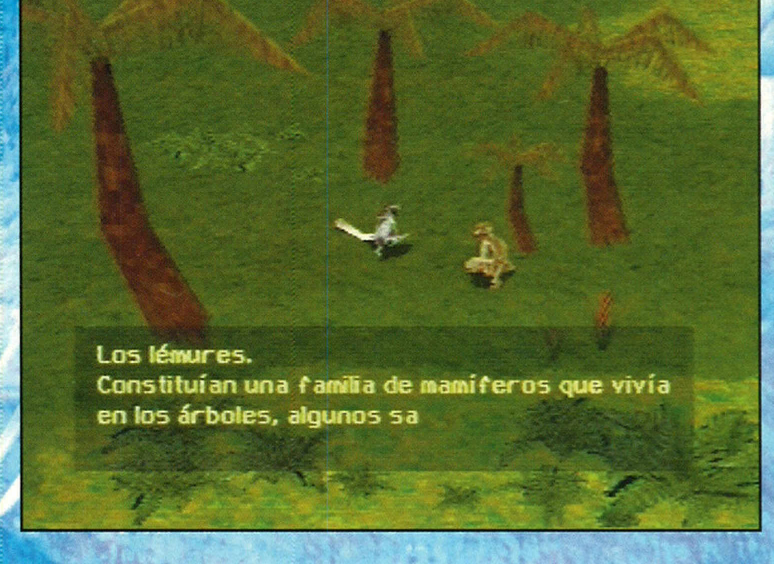
• Los héroes

• **Áladar (Iguanodón):** Es el prota de la historia. Su máxima baza de ataque es dar golpes con la cola. Conforme avanza la aventura, Áladar va haciéndose más fuerte, y sus coletazos hacen más y más daño a sus enemigos. Es el único de nuestros amigos que sabe nadar, así que utilízalo para cruzar los ríos con Zini encima. Andando es algo lento, pero puede **correr (R2)** por un espacio corto de tiempo, entonces volverá a andar hasta que recupere el aliento. Si alternas bien los tiempos de carrera y paseo con bichos como el carnotauro, te librarás de más de una dentellada no deseada. El **ataque especial de Áladar (L2)** se puede llevar a cabo siempre que tengas acumulados rayitos del árbol. Es un pisotón atronador que hará temblar todo, les quita algo de vida a todos los malos que estén lo suficientemente cerca como para sentir su efecto. Pero su verdadera función la descubrirás a lo largo del juego...
También puedes armar a Flía y Zini. Puedes romper arbustos y rocas con la cola para que se armen respectivamente con las ramas y piedras resultantes.

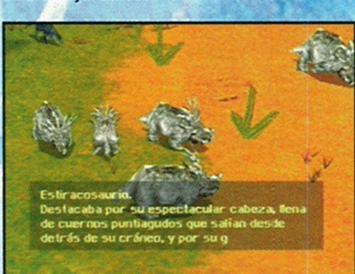
• **Pteranodón (Flía):** Su máxima virtud es que vuela. Con ella podrás explorar antes de comenzar la misión, o te servirá para comprobar si algo que buscas está en un camino u otro dada una bifurcación. También te será muy útil para coger cosas (plantas de salud o cristales de vida) que no estén al alcance de Áladar y Zini. Es muy veloz volando. Para coger cosas, tienes que colocarte encima de lo que quieres coger (de manera que la sombra de Flía manche el objeto que deseas) y bajar pulsando el cuadrado. Flía puede coger ramas (que previamente haya roto Áladar) y, o bien atacar con ellas a sus enemigos, o bien lanzárselas desde las alturas.



• **Lémur (Zini):** Este simpático y enloquecido mono te será muy útil para varias cosas. Es el único que se puede subir a un árbol en busca de fruta, para ello salta al tronco, sube y gira con los controles de dirección de tu pad. En algunas ocasiones será al único al que hagan caso algunos amigos que nos tienen que seguir (Baylene en la misión del lago o los bebés iguanodontes de la de la niñera). Para ello sepáralo del grupo y haz que salte como un loco, verás como lo ven y le siguen. Ten cuidado, pues es bastante débil y poco resistente al ataque. Salvo en las ocasiones antes descritas en que tiene que actuar en solitario, manterlo protegido en el lomo de Áladar.



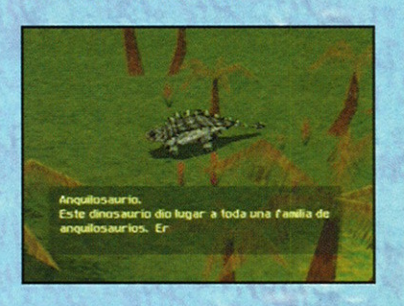
• **Estiracosaurio (Eena):** Tres cuartos de lo mismo. La concentración de este dinosaurio es más frágil que la casa del primer cerdito. Cuídale bien y dale la papilla o fruta si la hubieran atacado y estuviera débil (en la misión del lago tendrás que alimentarla a menudo porque está deshidratada). Y es que tu nueva amiga parece anterior a la era jurásica.

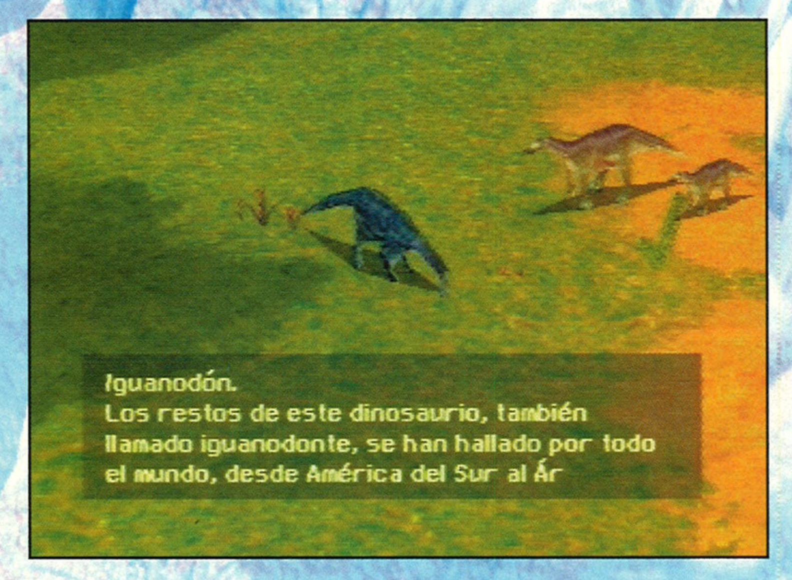


• **Braquiosaurio (Baylene):** Es muy lento andando, pero bastante resistente a los ataques de otros bichos. Si, tras un ataque, su nivel de vida se viera mermado, puedes recuperárselo dándole fruta fresca. Realmente nunca lo vas a manejar por ti mismo. En alguna ocasión tendrás que guiarle (misión cinco, El lago), no te desesperes. Se distrae con mucha facilidad y se para. Zini tendrá que esforzarse mucho para captar su atención. No sabemos si toda la especie era así, tan en la parra, o es que nuestra vieja amiga es realmente vieja.



Anquilosaurio (Url): No sabemos realmente si este simpático amiguito es algo viejo o algo estúpido. Tiene menos conversación que el payaso de Mc Donald´s, y para colmo elige unos momentos realmente críticos durante el juego para dar unos paseos larguísimos por la ruta de las fieras, algo nada recomendable. No tiene resistencia como para aguantar más de cuatro ataques de sus enemigos. Cuídale y dale fruta si la necesitara.



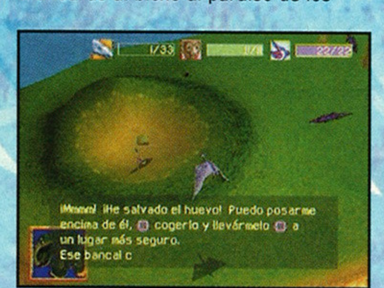


La Guía

• Isla paraíso (Salva al huevo y libera la isla de los malos)

El juego comienza con un vuelo rasante de reconocimiento de Flía sobre una isla. Déjala hacer y limítate a fijarte bien por donde pasa Flía, te vendrá de maravilla para más adelante. De pronto, Flía descubre como un ovirraptor está a punto de comerse un huevo indefenso **(1)**. Atácale, ponte detrás de el raptor, y pulsa el botón "X" cuando veas que lo tienes enfilado. Con que consigas darle un buen picotazo mandarás al bicho al paraíso de los dinosaurios. Recoge el huevo del nido y llévatelo al banco de musgo que te indica el juego **(2)**. Allí mismo nacerá un simpático dino que más adelante llegará a ser el gran iguanodonte Áladar. Nada más nacer, te pedirá comida, fruta en particular, y es ahora cuando entra en juego el enloquecido lémur Zini. Flía le pedirá a Zini que vaya en busca de fruta para Áladar. Al norte de la isla había un árbol frutal **(3)**, pero has de ir con cuidado, porque en los alrededores hay unos camposaurios que no tienen un aspecto muy amistoso. Lo más recomendable, pese a que el juego te aconseje atacar a los camposaurios, es saltar con rapidez al árbol de la fruta y cuando la tengas, verás que el camposaurio te esperará pegado al tronco del árbol, entonces espera al momento más adecuado para saltar de nuevo al suelo y escapar corriendo. Los camposaurios son mucho bicho para Zini, sin embargo son pan comido para el equipo unido.

Regresa a llevarle la fruta a Áladar por el oeste, serpentea por el camino marrón y rodea el lago redondo, y en vez de ir directamente al sur hacia Áladar, rodea un poco al oeste el montículo de roca que te encontrarás para coger el Cristal de Resurrección **(4)** que hay oculto entre el follaje. »







• Leyenda

- Inicio
- Punto clave
- Monolito
- Árbol frutal
- Arbusto frutal
- Árbol y arbusto frutal
- Roca rompible
- Arbusto rompible
- Cristal de resurrección
- Árbol de rayos
- Planta de salud
- Camposaurio
- Ovi y velocirraptor
- Albertosaurio
- Espinosaurio
- Estiracosaurio
- Carnotauro
- Flía
- Abuelo Lemur
- Terraplén insalvable
- Lava

» Dale la fruta al recién nacido que te pedirá más. Controla a Flía para escudriñar la isla en busca de fruta, al suroeste de la misma, cruzando el río verás que hay un montón de palmeras con frutas en abundancia **(5)**, pero también un montón de camposaurios... Vuelve con la información, y el juego te explicará cómo Áladar puede romper rocas y arbustos para que Zini y Flía puedan usar las piedras y ramas resultantes, cómo atacar individualmente o en equipo, etc. Ármate bien de piedras y ramas y cruza en equipo el río hasta donde están los árboles frutales. Ataca a los "campo" en equipo y acaba con todos, intenta, siempre que puedas, atacar de uno en uno, es más sencillo. Coge toda la fruta y graba en el monolito que está un poco al este.



Ve al norte cruzando el río y elimina al "campo" que te encuentras a la derecha. Estáte al loro, porque en el árbol seco que tienes frente a ti **(6)** va a caer un rayo y va a crear unos pequeños rayitos alrededor que tienes que coger a toda velocidad antes de que desaparezcan. Estos rayos te servirán más adelante para llevar a cabo tu ataque especial. Sigue un poco más al norte y llega hasta el árbol donde Zini cogió la fruta al principio y acaba con los dos camposaurios, ¿verdad que atacar en equipo es más sencillo? Ahora, lo más prudente que puedes hacer, es ir al sur de la isla **(5)** y grabar en el monolito. Más adelante, cuando Áladar y sus amigos tengan





más experiencia, serán mucho más resistentes a los ataques, pero ahora son muy jóvenes, y con un sólo mordisco o ataque enemigo pueden morir, con lo que es muy recomendable que grabes a menudo. Cruza de nuevo el río, y nada más cruzarlo dirígete a la izquierda, deja la planta de salud **(10)** para más adelante (la necesitarás) y sigue hasta llegar a la playa. Algo más al norte, encontrarás otro Cristal de Vida y cuatro camposaurios, elimínalos de uno en uno y sube un poco más. Atención, primer enemigo complicado, un ovirraptor **(8)**, intenta acorralarlo entre árboles, y una vez que consigas mantenerlo con poca movilidad, ataca en equipo rápidamente. Es difícil, pero no imposible, parecía que nunca iba a caer ¿eh?

Ahora te vas a enfrentar al peligro más difícil de todos, en un montículo verde que tienes al este hay dos ovirraptores **(9)** dispuestos a merendar a tu costa, te recomendamos que vayas hacia el sur, que grabes en el monolito **(8)** y luches con los malos cerca de la planta de salud **(10)**, por si acaso no se te diera todo lo bien que esperas. Intenta separarlos para eliminarlos con más facilidad. Cuando lo hayas conseguido habrás acabado con la primera misión.

• Un nuevo mundo muy extraño (Busca a Flia y dale 5 frutas)

Ha caído un gran meteorito, y todo ha cambiado, Áladar y sus amigos han tenido que salir de Isla Paraíso y han llegado a un nuevo mundo. Pero, ¿dónde está Flía? Al este te encontrarás al abuelo lémur que te pedirá que encuentres a Flía y la alimentes.

Sube al noroeste y avanza por el desfiladero, ahora estas mucho más fuerte, por lo que no te resultará tan complicado como en la misión anterior eliminar a los dinos que te encuentres. Atención, porque además de "campos" y ovirraptores, te vas a encontrar con velocirraptores que son algo más difíciles de matar, son más rápidos y más dañinos... pero no más que Áladar. Sube por el desfiladero hasta el árbol frutal **(1)** que te vas a encontrar. Sigue dirección norte eliminando a todos los







dinosaurios que te encuentres, un poco más adelante verás otro árbol **(2)**, coge su fruta para Flía, algo más al sur graba en el monolito **(3)** y, si lo necesitas, cómete la planta de salud **(4)**. Sube de nuevo hacia el norte y métete por el desfiladero que lleva al este. Aquí te vas a tener que enfrentar a un montón de velocirraptores, intenta eliminarlos de uno en uno, sepáralos, y cuando tengas a uno separado de la manada, ve a por él y elimínalo.

A lo largo del desfiladero podrás coger un Cristal de Vida **(5)**, más adelante, hay una planta de salud **(6)**, pero es mejor que, si no estás muy mal, la dejes para más tarde porque al final del desfiladero **(7)**, tendrás que luchar con bastantes bichos para poder coger fruta del árbol, y es probable que después de la batalla, lo necesites más. Sal del desfiladero desandando el camino recorrido, graba de nuevo la partida en el monolito **(3)** y cruza el río **(8)**, ya en la isla, ve hacia el norte y, tras acabar con a los dinos malos coge la fruta del árbol **(9)**. Al sur de la isla, en la playa, verás el último árbol frutal, haz lo propio con los raptores que lo rodean y coge la fruta. Flía está en el centro de la isla, ve al norte, hacia ella, y dale las cinco frutas que necesita y ... ¡Ya está cumplida la misión!



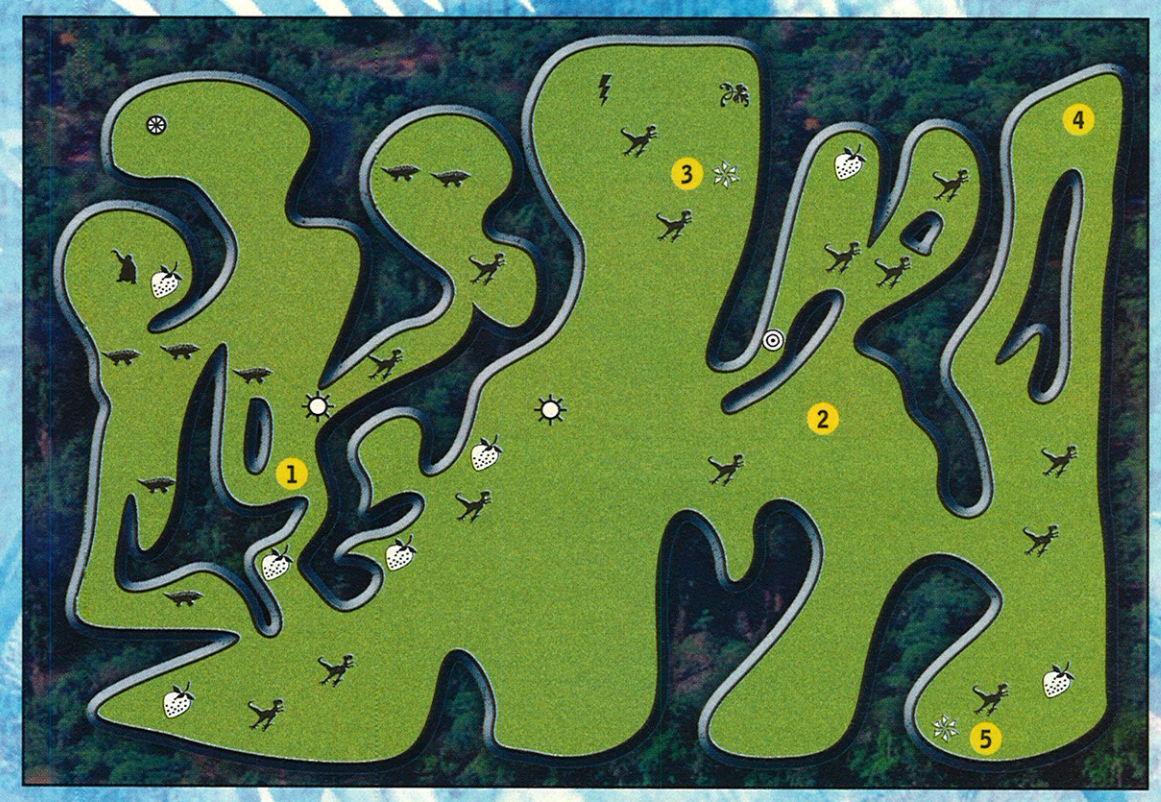




• Huellas en la arena (Encuentra a los rezagados que necesitan ayuda)







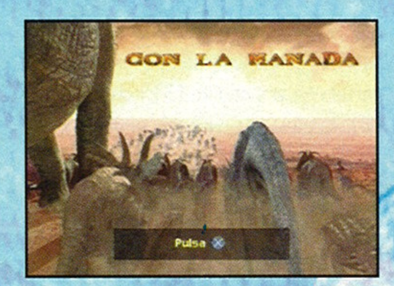
Cuidado porque esta misión es más complicada de lo que parece. Te enfrentas a un verdadero laberinto de desfiladeros y fondos de saco de roca que pueden convertirse en una trampa mortal. Nuestro plano te va a venir de maravilla para no perderte. Todo está plagado de velocirraptores, que son bastante más difíciles de eliminar que los ovirraptores. Ve directamente a por los rezagados y déjate de explorar sin ton ni son. Ve hacia el sur, y en un paso estrecho entre dos montículos te encontrarás con la primera de las rezagadas y futura amiga Baylene **(1)**. En el momento en que te encuentres con ella, aparecerá en tu marcador su nivel de vida, si estuviera débil por el ataque de los depredadores, puedes recuperarla con tu fruta.

Baja luego al sur y cuando te deje la montaña, gira al noreste, graba en el monolito y coge el Cristal de Resurrección **(4)**. Los velocirraptores, te atacarán en manada, intenta separarlos y eliminarlos de uno en uno. Baja ahora al sur y gira al este cuando puedas, allí encontrarás a Eena **(2)**, ella también seguirá contigo hasta el final. Sigue bajando al sur y entra por el desfiladero que te da paso al este, una vez ahí, acaba con los malos y sigue hacia el sur hasta el final. Coge el Cristal de Resurrección **(5)**, y sube ahora al norte pegado a la pared este del plano. Te van atacar un montón de velocirraptores, da buena cuenta de ellos, aunque, si no es necesario, también puedes dejarlos y simplemente huir. Una vez hayas llegado al final, al norte del plano verás ante ti a un bicho pequeño y oscuro, ¡No acabes con él! Se trata de Url **(3)**, el tercer rezagado. En el momento que lo encuentres habrás terminado la misión.

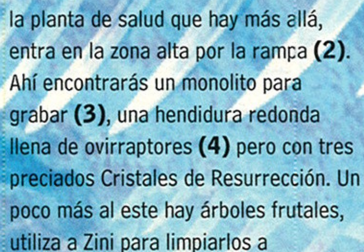




· Quedarse con la manada (Lleva a Baylene, Eena y Url con la manada)







Baja por el desfiladero hacia el sur. Guía a toda la manada con Áladar, ve despacio, ya que tus amigos son muy viejecitos, y si corres mucho, no podrán seguirte. Si en algún momento ves que no te siguen, retrocede un poco a su encuentro y llama su atención (saltar suele dar resultado).
Elimina a todos los ovirraptores y camposaurios. Rompe también las rocas que veas para poder armar a Zini con piedras y conseguir un ataque en grupo más efectivo. Cuando salgas del desfiladero **(1)**, corre hacia el norte dejando solos a los ancianos (vas a investigar por el norte que está lleno de monstruos y llevar a tus amigos contigo puede resultar muy peligroso para todos) y tras coger fruta de los árboles que hay en medio, o recuperar vida con la planta de salud que hay más allá, entra en la zona alta por la rampa **(2)**. Ahí encontrarás un monolito para grabar **(3)**, una hendidura redonda llena de ovirraptores **(4)** pero con tres preciados Cristales de Resurrección. Un poco más al este hay árboles frutales, utiliza a Zini para limpiarlos a conciencia. Si bajas hacia el sur, hallarás otra hendidura con un árbol de rayos **(5)**, así como más árboles frutales y más dinos malos. Desanda ahora el camino hacia el norte y antes de bajar de nuevo al valle, adéntrate por el desfiladero que se extiende frente a ti hacia el oeste **(6)**, allí te toparás con infinidad de ovirraptores y velocirraptores (no te dejes acorralar por estos bichos, atácales por separado), acaba con todos y obtendrás fruta fresca. Cuando llegues al final, vuelve y recoge a tus amigos que dejaste al principio del desfiladero, antes puedes grabar en el monolito que tienes al noreste del valle **(7)**, y si te hace falta, recupera vida con la planta de salud que hay junto al monolito **(8)**. Regresa ahora al punto donde dejaste a tus ancianos amigos **(1)** y llévales lentamente hasta la salida del valle **(9)**, allí os toparéis con el resto de la manada y acabarás la misión.





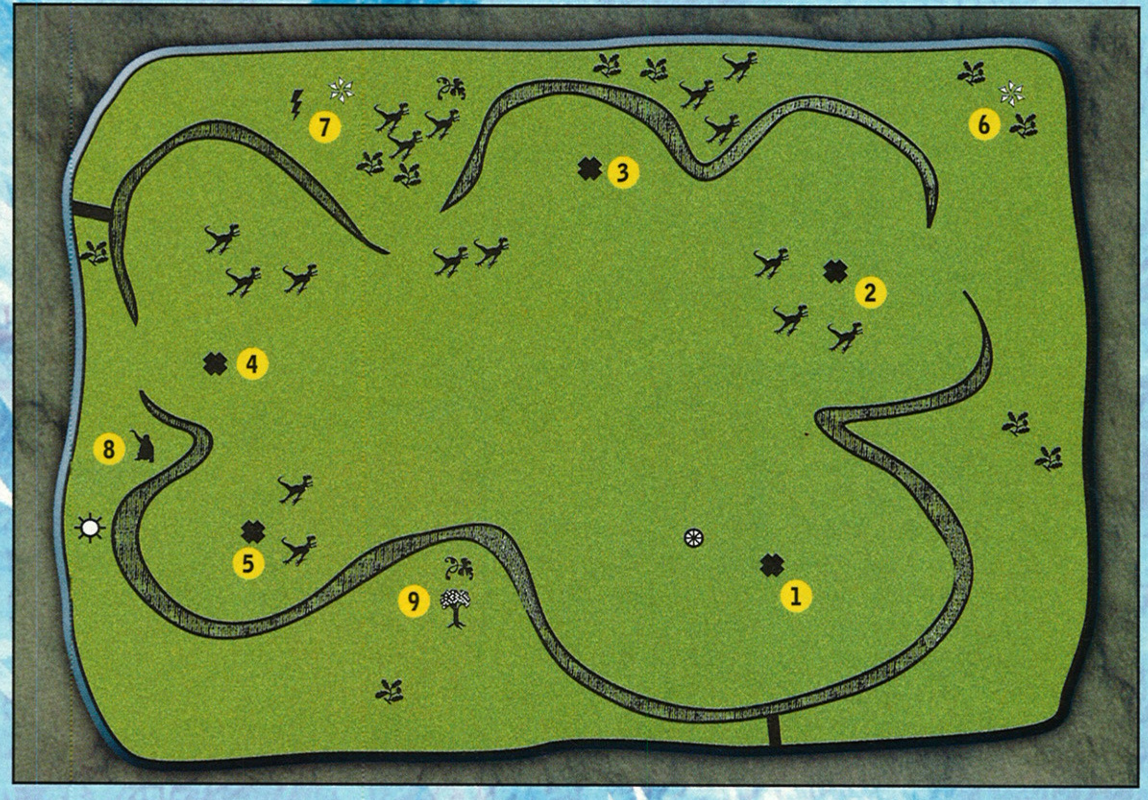








• El lago (Haz que salga agua de las grietas del suelo)



Bueno, en esta pantalla te recomendamos (como en todas), que acabes con todas las criaturas malvadas que se crucen en tu camino; más adelante comprenderás el porqué de dejar todo el valle del lago seco limpio de dinos.

Tu punto de partida comienza en una de las grietas profundas del suelo **(1)**, ve con Áladar, Flía y Zini hacia el oeste y luego hacia el norte, unos velocirraptores vendrán a darte la bienvenida, da buena cuenta de ellos y sube a la loma por la rampa que tienes junto a la grieta profunda **(2)**. Una vez arriba, algo al sur verás unos arbustos frutales, ¡A por ellos! Camina ahora hacia el norte y recoge las frutas de los arbustos, así como el Cristal de Resurrección **(6)**, al oeste de tu situación (sin bajarte de la loma) verás que hay más velocirraptores, elimínalos y coge la fruta de los arbustos. Baja de la loma por la misma rampa que utilizaste para subir **(2)** y ve al punto de grieta profunda que tienes en el centro-norte **(3)**, limpia bien esta zona de velocirraptores y vuelve a subir a la loma por la rampa que tienes al lado, a la izquierda de tu pantalla. Arriba darás con varias alimañas que intentarán merendar a tu costa, enséñales que eso no es tan sencillo. Coge fruta de los árboles y arbustos que veas y sigue subiendo al noroeste porque la recompensa está al llegar, un rayo va a caer en un tronco seco y no debes perder ni un sólo rayito. Junto al tronco de rayos **(7)** también hay un Cristal de Vida, ¡Que no se te escape!

Baja de nuevo al lago seco por donde subiste antes y haz que Áladar y sus amigos vayan hacia el oeste, allí **(4)** tendrás que medir tus fuerzas con unos cuantos bichos malos que intentarán morderte, no se lo permitas. Al oeste de esta grieta hallarás otra rampita para subir a la loma. Una vez arriba sube un poco al norte y coge la fruta del arbusto, ve ahora al sur a ver al abuelo lémur que se encuentra dentro de una especie de cráter **(8)**, él te dará consejos sobre qué debes hacer (si te te encuentras perdido, ve a verle más de una vez, casi siempre te dará consejos diferentes). Junto a la entrada del cráter del abuelo hay un monolito, graba la partida y sigue por la loma hacia el este, coge fruta de los árboles y de los arbustos que encuentres, y come (si la necesitas) la planta de salud **(9)**. Baja otra vez al lago seco, ve hacia la grieta del sur y límpiala de velocirraptores. Lo más recomendable en este punto es que recorras toda la superficie del lago con Flía (es la más rápida) para cerciorarte de que no queda vivo ningún dino hambriento. Si es así, vuelve al punto de partida donde dejaste a los viejecitos **(1)**.

¿Cómo conseguir ahora que brote agua de las cinco grietas profundas? Es sencillo, pero difícil para caer en ello. Separa a Zini de Áladar y Flía y, manejando a Zini, haz que salte como un loco hasta que consiga atraer la atención de Baylene (por eso insistíamos en que dejaras libre de dinosaurios toda la cuenca seca del lago, la capacidad de ataque de Zini es limitada y su resistencia a ataques también, así que mejor reducir al límite los ataques), ahora sólo debes ir guiando muy lentamente a Baylene hacia los cinco puntos más profundos de las grietas del lago (1, 2, 3, 4 y 5). Baylene perderá la pista de Zini continuamente, no te preocupes, esa es la manera de hacerlo, si Baylene se para o te pierde de vista vuelve hasta ella y salta de nuevo para que te vea, o llega hasta ella y vuelve a andar en la dirección adecuada. Baylene te seguirá, guíala hasta cada punto profundo, cuando veas que de este sale como un fluido rosa, ya has conseguido tu objetivo, repite la operación en cada uno de los cinco puntos y ya habrás acabado con éxito la misión. Áladar y sus colegas ya tienen agua para beber.











· Hacer de niñera (Rescata a los bebes de iguanodón perdidos y llévalos con la manada)

Baja al sur con Áladar en compañía de Flía y de Zini, enseguida te vas a encontrar con un montón de velocirraptores y ovirraptores, acaba con ellos. Es muy importante que acabes con todos los que ronden a la manada, porque si no lo haces así, es probable que la ataquen cuando te encuentres fuera rescatando a algún bebé iguanodón.

Una vez limpia la zona, baja un poco más al sur y prepárate a enfrentarte al primero de los dinosaurios realmente grandes del juego: un Albertosaurio se dirige hacia ti amenazante. La rapidez es tu mejor baza, arréale coletazos, tírale piedras, y dale ramazos desde el aire; si te das prisa y no le das respiro, el Albertosaurio caerá a tus pies. Gira después al oeste cuando te deje la montaña que hay a la derecha de tu pantalla y súbete a ella por el paso que tienes al lado **(5)**. Aquí también te van a atacar unos velocirraptores, enséñales quien manda en cuestión de ataques, y sube luego un poco más al norte hasta un fondo de saco, allí verás a un bebé iguanodonte indefenso, llevalo al punto de partida, donde están sus padres esperándolo. Para que te siga, debes separar al grupo de amigos y, manejando a Zini, hacer que salte enloquecido, esto llamará la atención del bebé y comenzará a seguirte. Ojo, no lleves al bebé hasta sus padres sólo con Zini, podría aparecer cualquier bicho malo y acabar con los dos, ya sabes que Zini no es muy resistente a los ataques, y, como te podrás imaginar, el bebé tampoco. Una vez hayas llamado la atención del bebé, vuelve a formar el grupo unido y camina lentamente para que el bebé pueda seguirte, cada dos por tres el bebé se distraerá y se quedará quieto, tendrás que repetir la operación: separa al grupo, haz que Zini salte hasta llamar de nuevo la atención del bebé y entonces, vuelve a formar otra vez el grupo y sigue caminando. Esta operación la tendrás que repetir más de una vez (y más de dos y más de tres...) hasta reunir al bebé con sus padres, paciencia.

Desde el punto de partida, ve de nuevo al sur y encamínate esta vez hacia el este rodeando la montaña que te delimita el camino al norte hasta el final. Allí, en un aparente fondo de saco, elimina a los dinosaurios que veas y coge toda la fruta de los árboles y de los arbustos. Sube a la montaña por el paso que tienes al noroeste. ¿Te imaginas lo que te vas a encontrar una vez estés arriba? Sí, lo has acertado, más velocirraptores. Un poco más al oeste te toparás con un árbol de rayitos, date prisa y cógelos todos (recuerda que tan sólo puedes llevar diez rayitos en tu poder, si ya los tienes, no intentes coger más, porque no te dejarán) y con una planta de vida, cómetela si es que quedaste maltrecho en la última batalla.

Junto al árbol y la planta verás al segundo bebé **(2)** que tienes que rescatar (son cuatro), haz la misma operación que antes y llévalo hasta sus padres acortando por el paso que tienes justo al sur **(6)**. Ten cuidado, porque es posible que algún velociráptor se haya escondido en este paso, elimínale en grupo, y no le permitas que se acerque al bebé iguanodón, porque cualquier ataque, por pequeño que fuera, podría acabar con sus días. A por el tercer bebé, baja al sur, y al llegar al terraplén que no te permite seguir, gira hacia la derecha de tu pantalla (al este) y camina por ahí hasta que el terraplén se allane y te dejen seguir hacia el sur. Más o menos por aquí, te encontrarás con el segundo Albertosaurio, elimínale y, una vez salvado el terraplén, baja un poco al sur y gira al oeste, un poco más adelante, junto al lago de lava te encontrarás al tercer bebé **(3)**, haz lo propio con él y vuelve a dirigirte hasta donde encontraste al segundo Albertosaurio. Hay una subida a la loma disimulada (parece de las que Áladar no puede escalar, pero no es así), sube a ella, y al este del plano, al final del todo te encontrarás al cuarto y último de los bebés, rescátalo y llévalo junto a sus padres en el punto de partida. Tras haber rescatado a los bebés perdidos, habrás terminado la misión.











· Salvando a Neera (Salva a Neera del malvado Espinosaurio)

El plano de esta misión es muy complicado, ya que en ocasiones tendrás que andar y desandar el camino para coger todos los ítems que hay esparcidos. Ten en cuenta que no tienes todo el tiempo del mundo, no hay un reloj de tiempo, pero cada minuto que pasa la vida de Neera va perdiendo enteros ya que la está atacando el Espinosaurio. Neera comienza con un trescientos sobre trescientos. Esa cifra bajará a marchas forzadas, y como Neera muera fracasarás en tu misión. Usa el plano y no te pierdas entre las rocas. Ve al sur, coge fruta del árbol y rodea la peña que tienes al oeste hasta llegar la planta de vida y al Cristal de Resurrección **(1)**. Cada dos por tres te vas a encontrar con "veloci" y con ovirraptores. No te decimos el punto exacto, porque se mueven sin parar, pero en el mapa hemos marcado más o menos donde pueden estar. Sigue hacia el sur y tras una peña poco alta (en la que encontrarás fruta en un árbol) llegas a un monolito de grabar **(2)**, úsalo. Gira ahora al oeste y rodea por el sur la loma que tienes de frente. Acaba con los raptores y más adelante verás una planta de salud y un Cristal de Resurrección **(3)**. Sigue hacia el norte y te enfrentarás a tres o cuatro raptores y a un Albertosaurio al tiempo. Una vez los hayas eliminado, coge los rayitos del árbol, y fruta del recodo que tienes al este **(4)**, ve al norte y luego al oeste. Acaba con los raptores que veas, porque adelante hay otro Albertosaurio, y juntar tanto bicho sería malo para ti. Ve al este hasta el fondo, coge la fruta **(5)** y ve al sur. Atención: Albertosaurio **(6)**. Dale su merecido y cómete la planta de salud. Ahora ve al sur muy rápido y salva a Neera de las garras del Espinosaurio. Atácale en equipo sin tregua y verás como muerde el polvo.









· Enfrentarse a Kron (Da un paseo a Url. Busca a la manada y enfréntate a Kron.)

Esta misión consta de tres objetivos diferentes que tendrás que salvar por orden. Primero te piden que le des un paseo a Url. Lejos de lo que parece, este es uno de los objetivos más delicados de cumplir. Debe sacar a pasear a Url ni más ni menos que Zini. Deja a Url tranquilo, el sabe por donde quiere ir, pero se parará si no le acompañas (adelantado o por detrás), si te pones en su camino o lo tocas, o si alguna alimaña le ataca y pierde vida; si así fuera, dale fruta y se pondrá otra vez en marcha; así que es mejor que le acompañes a distancia.

El peligro de este primer objetivo viene de que es Zini el que debe acompañar a Url. Ya sabes que Zini no es un oponente muy peligroso. Ármate de piedras siempre que puedas para defenderte a ti y a Url. No es necesario decirte que cojas toda la fruta que te vayas encontrando que no va a ser poca. Encontrarás ovirraptores, y a estas alturas del juego, con cuatro pedradas que les des estarán K.O., los velocirraptores te van a costar un poco más. Incluso te enfrentarás **(1)** a un estiracosaurio (si, es un bicho malo, no es que Eena se haya vuelto loca de remate). No te preocupes demasiado por él, porque está tan loco que cualquier ataque suyo es circunstancial, no se quedará contigo a ensañarse. Defiende a Url hasta su regreso y en el punto de partida te dirán que descubras donde está la manada con Flía. Vuela hacia el este y luego al norte (sí, lo has adivinado, la manada está en el otro extremo del plano). »





» Antes de volver, coge fruta y la planta de salud de encima de la loma junto a Kron **(3)**. Ahí no puede llegar ni Áladar ni Zini. Vuelve al punto de partida, junta al grupo y manéjalo con Áladar. Sube al norte y gira al este cuando te deje la montaña. En el paso tienes un monolito para grabar si quieres (yo que tu grababa, no vaya a ser que no venzas a Kron y tengas que sacar a Url a pasear de nuevo). Sube ahora al norte y coge la fruta y el Cristal de Vida, ve al este a por Kron (no es necesario que vayas al sur, porque toda la fruta que había la ha cogido Zini, y si hay algún bicho vivo, no te molestará). Baja por el desfiladero hacia el sureste y coge los rayos del árbol y la fruta que veas, enfréntate al estiracosaurio y sube ahora al norte al encuentro de Kron. Ahora en un paso estrecho verás un monolito de grabar, fruta y planta de salud **(4)**. Coge todo, y ve al noroeste a por el Cristal de Resurrección **(6)**. Ahora te enfrentarás a Kron. No es tan difícil como crees. Luchando en equipo es más sencillo. Tras vencerlo (ojo, que no acabar con él) habrás finalizado esta misión.

• Una visita inesperada (Vence al Carnotauro)

Nota: Las partidas se reiniciarán al principio de este nivel.

Esta es una misión muy diferente a las que te has tenido que enfrentar antes. Es una misión de velocidad y precisión. Lo primero es separar al grupo de amigos y tomar el mando de Flía. Sepárala muy rápidamente del resto hasta que desaparezcan de la pantalla. Al no estar en pantalla, el carnotauro no atacará a Áladar y Zini.

Vuela al norte con Flía hasta llegar al final de la cueva, una vez allí, en una zona alta (a la que sólo llega Flía), hay un Cristal de Vida **(5)**, cógelo, te va a hacer falta. Este es el único motivo de separar a Flía del grupo y volar hacia el norte en vez de huir como locos hacia el sur; si a lo largo de esta operación, te resulta imposible evitar que el carnotauro ataque y tengas que gastar un cristal de vida, no subas con Flía, porque, al final te da lo mismo.

De uno u otro modo, te encuentras junto al carnotauro y con los tres amigos reunidos... ¡¡¡CORRE HACIA EL SUR!!! Maneja a Áladar y alterna paso normal con trote. Gira hacia el este con el camino (deja ese montón de piedras, ahora no las necesitas, lo principal es salvar el pellejo). Cuando el camino gira hacia el norte, puedes continuar por donde vas o subirte a la loma; si no andas bien de rayitos (de los que se necesitan para llevar a cabo los "ataques especiales"), sube a la loma y coge los rayitos del árbol **(4)**. Sigue corriendo hacia el norte (cómete la planta que tienes al final de la loma) y llegarás a un recodo en el que se te advierte que el techo está inestable **(1)**. Gira hacia el este a toda velocidad y cuando la cueva se abra haciéndose más amplia sube de nuevo al norte, allí encontrarás una rampa que rodea un fondo de saco redondo **(2)**. La rampa tan sólo te lleva a una planta de salud. No te recomendamos que subas, porque, aunque es seguro que te viene de miedo, al subir aminorarás mucho la marcha quedándote a merced de los





mordiscos del carnotauro (uno sólo de sus mordiscos te quitará mucha más vida de la que una planta te pueda devolver). Métete en el fondo de saco **(2)**, pero bien al fondo, y espera a que el carnotauro venga, cuando se coloque en medio del recodo frente a ti haz el "ataque especial de Áladar" (L2). Para saber si has conseguido lo que querías, comprueba que han caído unas piedras doradas que antes no estaban, o fíjate si en el marcador de la misión (los números que hay encima del plano) se te informa que has conseguido uno de los tres puntos que debes resolver.

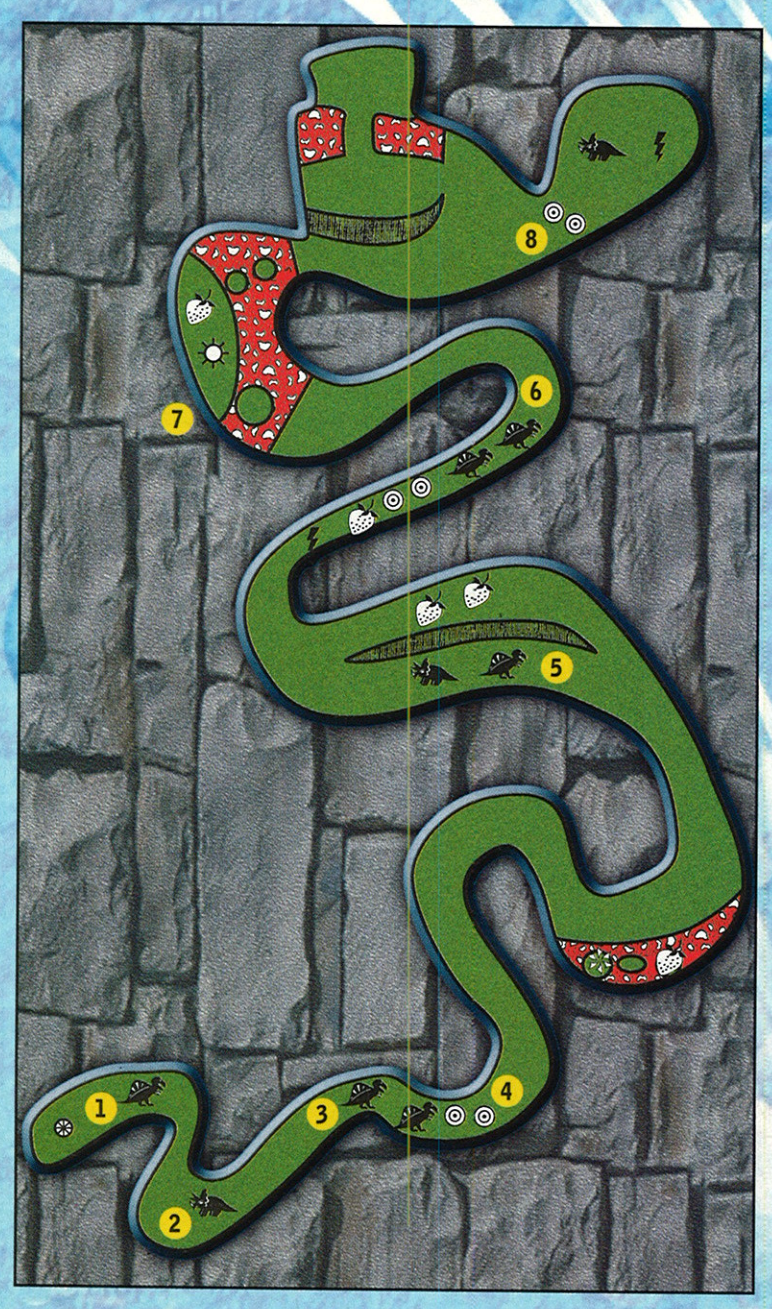
Conseguido este primer punto, dirige tus pasos hacia el sur hasta otro recodo similar al anterior **(3)**, de nuevo, colócate en el fondo del recodo, de manera que cuando el carnotauro venga a atacarte, se tenga que colocar en el centro justo de la circunferencia que más o menos hace el recodo. Cuando esto pase, repite la operación de antes (ataque especial de Áladar y comprobación con piedras doradas o en marcador de misión), repitiéndola si fuese recesario.





Una vez conseguido corre hacia el norte hasta el punto en que te advirtieron que el techo es muy débil. Colócate en el centro de la curva pegado a la pared norte, y otra vez espera a que el carnotauro se ponga frente a ti. Ha llegado el momento de que te despidas de tan hambriento amigo. Pulsa el ataque especial de Áladar con todas tus fuerzas y verás como una roca le cae al carnotauro encima, acabando con él. Has terminado con éxito tu misión.

• Hacia la montaña (Elimina a los enemigos a lo largo del camino para llegar al final)



Ya casi estás en el valle verde, sólo te falta guiar a tus amigos a través de la montaña. No es tan fácil, te vas a topar con muchos dinosaurios (y de los grandes) y alguna que otra vez se te juntarán más de uno al tiempo. Como ves en el marcador de la misión van a ser nueve en total (cinco espinosaurios y cuatro estiracosaurios). Haz que Flía siempre esté armada de ramas con las que atontar a los dinos (te vendrá bien sobre todo cuando te ataquen más de uno al tiempo), y que a Zini no le falten piedras que lanzar. Avanza por el camino hacia el este y enfréntate al espinosaurio **(1)** que aparece, acorrálalo contra la pared y atízale bien. Serpentea al sur y al este por el camino y dale su merecido al estiracosaurio que aparece de repente **(2)**. Atención, porque ahora viene un punto algo difícil, ármate de ramas y piedras porque te vas a tener que enfrentar al tiempo a dos espinosaurios **(3)** intenta atontar a uno con Flía y atizar rápidamente al otro (no pierdas de vista tu marcador de vida, seguro que te queda un montón de fruta por comer, y es mejor prevenir...). Cuando acabes con ellos, rompe las rocas **(4)** que te bloquean el camino y coge las piedras, continúa por el camino serpenteando al sur y al norte, pasa junto al lago de lava y sube hacia el norte. Ahora verás que el camino se bifurca loma arriba o loma abajo, da igual, la loma enseguida se acaba y se junta de nuevo al suelo, por arriba encontrarás fruta y por abajo (aunque a veces suben arriba) te tendrás que enfrentar a un estiracosaurio y a un espinosaurio **(5)**. Es más sencillo de lo que suena, porque, como el "estiraco" no para quieto, te queda tiempo para atacar al espino mientras el otro se da una vueltecita. Acaba con los dos y sube al norte y al este. Coge rayitos si no te quedaran y fruta y rompe las rocas que te impiden el paso (ármate también). De nuevo te tienes que enfrentar a dos dinos, un "estiraco" y »







» un espino **(6)**... Dales su merecido. Serpentea de nuevo hasta el lago de lava, ahí no puedes seguir, pero si te fijas, descubrirás que hay un islote de tierra firme **(7)**, lo que tienes que hacer es colocar bien a Áladar para realizar un salto. Si por casualidad, tuvieras la mala suerte de fallar en el salto y Áladar cayera en la lava, corre rápidamente hacia tierra firme, ya que, aunque la lava le hace mucho daño a Áladar en sus patas, por fortuna no le mata instantáneamente, a no ser que andes realmente mal de vida. De ahí salta otra vez a la esquina y graba en el monolito. Salta otra vez hacia el este, ahora la dificultad se dobla, ya que son dos islotes los que tienes que atravesar antes de que puedas llegar al otro lado. Controla constantemente el nivel de vida de Áladar y sus colegas, no vaya a ser que estés más débil de lo que creías y te quedes clavado en la lava. Una vez superada dicha lava, dirige ahora tus pasos hacia el este, rompe las rocas que te separan del último





dinosaurio **(8)** al que tienes que eliminar y procede a hacerlo sin perder tiempo. Recoge también los rayos del árbol, en caso de que los necesitarás y sube a continuación a la loma que tienes al oeste. Desde ahí podrás observar que sale un puente que pasa sobre el río de lava y que te lleva directamente hacia el final de la misión. Ya va quedando menos, ¿verdad?

• Una compañía desagradable (Llega hasta la manada y líbrate del carnotauro)

Esta misión no va a ser tan enloquecida como la otra en la que te enfrentaste al carnotauro. Lo mejor es que separes al grupo de amigos y tomes rápidamente el control de Flía. Vuela veloz hacia el sur hasta que desaparezcan de tu pantalla Áladar y Zini. Ya sabes que no estando en pantalla el carnotauro no ataca. Vuela hacia el este y entra en la cueva que hay junto al punto de partida de la misión **(1)**. Sí, es cierto lo que ves, son cinco Cristales de Vida. Cógelos todos (los vas a necesitar, si no es en esta misión, será en la siguiente).
Vuela ahora hacia el sur, haz la curva (saluda al abuelo lémur **(2)**, y te recordará que al ser nosotros más pequeños que el carnotauro, nos podemos meter por pasillos estrechos que él no puede seguir. Bueno es saberlo) y sube hacia el norte, vuelve a hacer la curva y llegarás a una rampa de subida a una loma **(3)**, coge el Cristal de Vida. Continúa el camino prefijado, ya que es conveniente que lo conozcas ahora sin prisa, porque luego tendrás una poderosa, rápida y mortal razón para ir a toda velocidad. Tras unas curvas en "S", llegarás a otro Cristal de Vida **(7)**. Atravesando el paso con piedras **(5)**, tras una curva a la izquierda hay que optar (entre izquierda y derecha) por girar a la derecha atravesando la rocas que hay en medio **(6)**. Vuelve ahora al punto de partida. Si quieres puedes grabar en cualquiera de los tres monolitos de que consta la misión, están todos al norte **(4)**.Forma de nuevo el grupo y liderado por Áladar corre a toda velocidad hacia el sur, al llegar a la loma en la curva súbete a ella, coge la fruta y cómete la planta de salud **(2)**. Sigue corriendo a toda mecha hacia el norte y gira de nuevo al sur. Te vas a encontrar con varios raptores y demás bichos; nuestra recomendación es que no les ataques, no te molestan, tu vas a toda velocidad y si te paras, lo único que vas a conseguir es que te alcance el carnotauro y te haga daño de verdad. Pasa de ellos, intenta que no te ataquen en tu carrera enloquecida y ya está. Nos habíamos quedado en la subida a la segunda loma de la misión **(3)**. ¡No subas a ella! Sólo perderás tiempo, piensa que había un Cristal de Vida y ya lo cogió Flía, mejor ir por abajo y comerte la planta de salud. Sube al norte y gira hacia el este por el







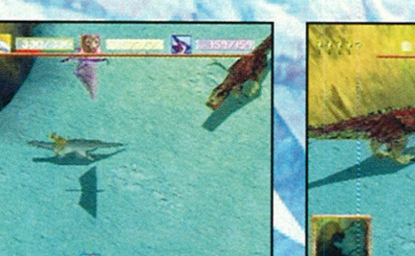


primer paso entre la pared y la roca que hay en medio (recuerda las palabras del abuelo lémur, el carnotauro no podrá pasar por ahí y tendrá que dar un rodeo por el norte. lo que te hará obtener una pequeña ventaja), gira rápidamente hacia el sur y súbete a la loma que hay en la curva y cómete la planta de salud. Sube al norte y tuerce hacia el este por el grupo de rocas **(5)**, no te preocupes de lo que hay más al norte (a no ser que no tengas rayitos para ataques especiales, que entonces sí que te recomendamos subir una vez atravesado el paso de rocas **(5)**. De un modo u otro, después baja pitando al sur y de nuevo al norte (esta cueva es un mareo).

Al final se te da la oportunidad de ir hacia el norte o hacia el sur. La manada se encuentra en el sur. Atraviesa la barrera de rocas, al otro lado verás a la manada y será el final de tu misión.



• La lucha final (Vence al carnotauro)





Nota: Las partidas grabadas se reiniciarán al principio de este nivel.

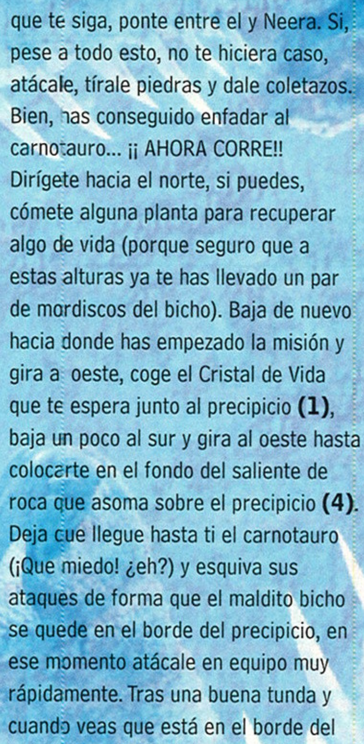
Lo primordial en esta misión es separar lo más rápidamente posible al carnotauro de Neera ya que la estará mordiendo continuamente, restándole puntos de vida. Verás el marcador de Neera en la parte de abajo de tu pantalla, la misión empieza con un marcador de vida de Neera de trescientos sobre trescientos. Piensa que si a ti te muerde el carnotauro, tienes fruta que tomar para reponerte, o cristales que te repongan toda la vida de una sentada, pero Neera no puede recuperar vida comiendo fruta, ni resucitar con un cristal.

Corre hacia el norte y súbete a la loma que tienes de frente (no sin antes hacer que Flía se arme de una rama, para ello haz que Áladar rompa un arbusto y que Flía se arme), nada más subir gira hacia el este y al sur. Es muy importante que cojas rayitos del árbol que te vas a encontrar **(2)**.

Y ahora, a por el carnotauro. Baja al sur y ve a su encuentro **(3)**. Intenta que te siga, ponte entre el y Neera. Si, pese a todo esto, no te hiciera caso, atácale, tírale piedras y dale coletazos. Bien, has conseguido enfadar al carnotauro... ¡¡ AHORA CORRE!! Dirígete hacia el norte, si puedes, cómete alguna planta para recuperar algo de vida (porque seguro que a estas alturas ya te has llevado un par de mordiscos del bicho). Baja de nuevo hacia donde has empezado la misión y gira a oeste, coge el Cristal de Vida que te espera junto al precipicio **(1)**, baja un poco al sur y gira al oeste hasta colocarte en el fondo del saliente de roca que asoma sobre el precipicio **(4)**. Deja que llegue hasta ti el carnotauro (¡Que miedo! ¿eh?) y esquiva sus ataques de forma que el maldito bicho se quede en el borde del precipicio, en ese momento atácale en equipo muy rápidamente. Tras una buena tunda y cuando veas que está en el borde del precipicio mareado por un ramazo de Flía, combina el "ataque especial" de Flía, que conseguirá marearlo más, con el "ataque especial" de Áladar.

Si combinas bien los dos ataques, y tras varios intentos (ten paciencia, porque es posible; vamos, yo lo he hecho tal y como te lo explico) conseguirás tu objetivo. El carnotauro perderá pie y tras lanzar un rugido salvaje y aterrador, le verás caer con fuerza hasta el fondo del precipicio. Como te podrás imaginar, no lo cuenta.

¡¡¡ENHORABUENA!! Has terminado la misión y el juego. La escena final te muestra cómo todos viven felices en el valle verde, como Áladar tiene crías con Neera (y como se las encajan a la abuela lémur para que las cuide) y conviven todos juntos... No saben que pronto otro meteorito caerá y entonces si que no los salva nadie.





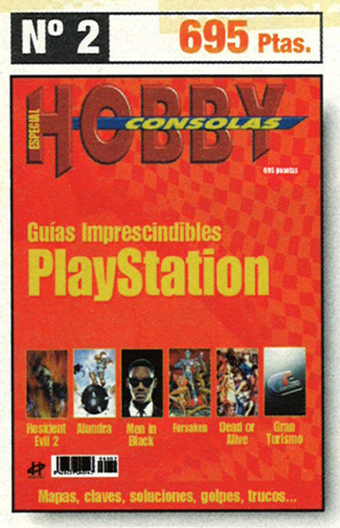




Guías Totales

Soluciones completas para los mejores juegos de PlayStation

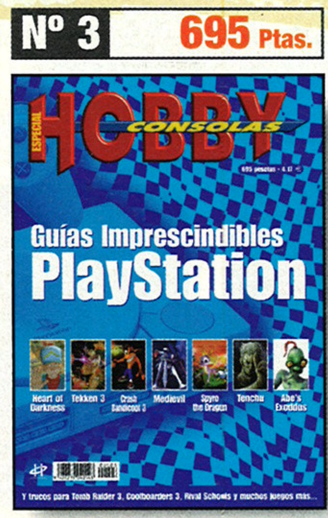
Nº 2 — 695 Ptas.





RESIDENT EVIL 2
GRAN TURISMO
FORSAKEN
MEN IN BLACK
ALUNDRA
DEAD OR ALIVE

Nº 3 — 695 Ptas.



TEKKEN 3
HEART OF DARKNESS
MEDIEVIL
CRASH BANDICOOT 3
TENCHU
ABE´S EXODDUS
SPYRO THE DRAGON

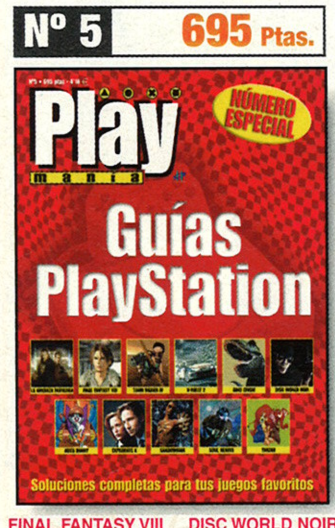
Nº 4 — 695 Ptas.



METAL GEAR SOLID
SYPHON FILTER
SILENT HILL
DRIVER
TOMB RAIDER III

NEED FOR SPEED IV
FIFA ´99
RIDGE RACER TYPE 4
BICHOS

Nº 5 — 695 Ptas.



FINAL FANTASY VIII
LA AMENAZA FANTASMA
TOMB RAIDER IV
DINO CRISIS
SOUL REAVER
SHADOWMAN

DISC WORLD NOIR
EXPEDIENTE X
TARZÁN
BUGS BUNNY: LOST IN TIME
V-RALLY 2

Nº 6 — 695 Ptas.



SYPHON FILTER 2
FEAR EFFECT
TOY STORY 2
RESIDENT EVIL 3
GRAN TURISMO 2
ISS PRO EVOLUTION

APE ESCAPE
THEME PARK WORLD
CRASH BANDICOOT 3
SPYRO 2

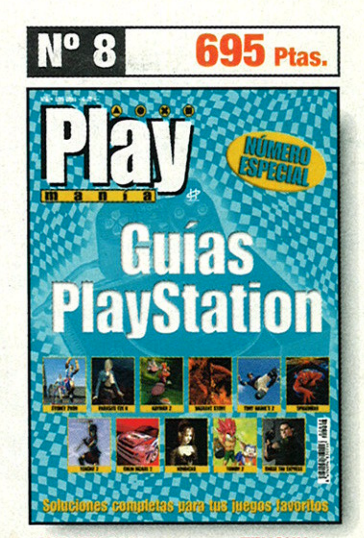
Nº 7 — 695 Ptas.



GEX: DEEP COVER GECKO
JEDI POWER BATTLES
F1 2000
A SANGRE FRÍA
HARD EDGE
HEART OF DARKNESS
FIFA 2000

DARKSTALKERS 3
MEDIEVIL 2
WILD ARMS
COLIN MCRAE
GRANDIA
AXTERIX
JUNGLA DE CRISTAL 2

Nº 8 — 695 Ptas.



SYDNEY 2000
PARASITE EVE II
RAYMAN 2
VAGRANT STORY
TONY HAWK´S 2
SPIDERMAN

TENCHU 2
COLIN Mc RAE RALLY 2.0
KOUDELKA
TOMBI! 2
CHASE THE EXPRESS

[Completa tu colección]

(AGOTADA LA GUÍA NÚMERO 1)



Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 4)+Guías Platinium, por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 5), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 6), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 7), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 8), por 695 Ptas*

(*) Gastos de envío 400Ptas.

Nombre .... Apellidos ....
Calle .... Localidad ....
Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

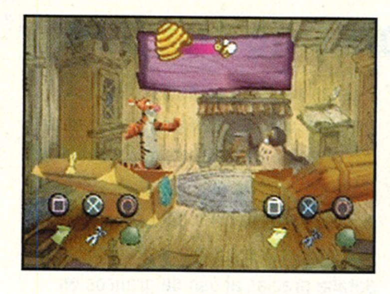
Fecha y Firma

Tiger tras un bote de miel

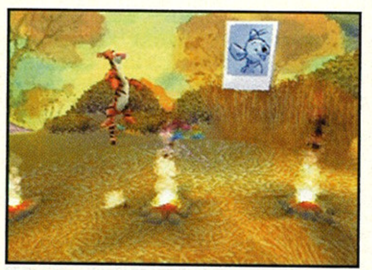
Las plataformas más tiernas

Últimamente están proliferando en PlayStation los juegos de corte infantil destinados, por contenido y dificultad, a los más pequeños de la casa. Normalmente estos títulos están mostrando pobres apartados gráficos y desarrollos tan simples que podrían aburrir hasta a los niños. Sin embargo, este *Tiger* parece haber encontrado una buena fórmula para contentar a todos, aunando un desarrollo entretenido con unos gráficos que suponen una clara evolución en lo que hasta ahora habíamos disfrutado en el género infantil.

Así, *Tiger Tras un Bote de Miel*, es un plataformas con escenarios tridimensionales sólidos y coloristas, sobre los que se mueven personajes muy bien construidos y animados, extraídos de las películas del entrañable Winnie Poo. Esta sólida apariencia oculta en su interior un desarrollo sencillote, pero que sabrá entretener a los más jóvenes.



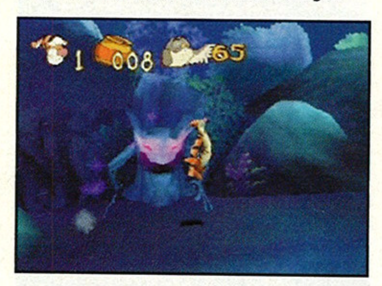


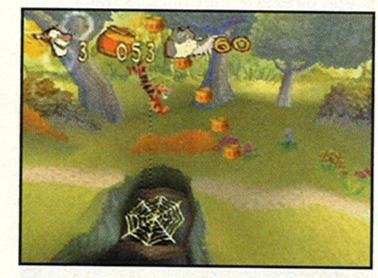


Habrá ítems que nos depararán al final alguna sorpresa, como las fotos de nuestros amigos.



En este mini-juego tendremos que repetir los movimientos de Conejo. Muy fácil, como el resto.





Tiger debe recorrer distintos escenarios acumulando los botes de miel que su amigo Winnie necesita para celebrar una fiesta. Por el camino irá encontrando distintos personajes de la serie que le pedirán ayuda, como por ejemplo, encontrar la colita de Igor, o la rueda de carretilla del señor Conejo.

Aunque el desarrollo de las fases es bastante lineal (las 3D son falsas y en realidad sólo podemos movernos de derecha a izquierda), el hecho de que haya que recolectar un número de botes de miel para pasar el nivel o que haya zonas ocultas, otorga al juego un aliciente importante. Así, aunque no abundan los enemigos y los mapeados no son complejos, el niño encontrará suficientes retos para no aburrirse.

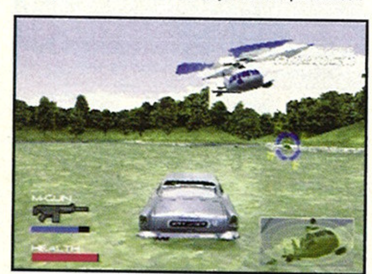
Además, aunque la aventura es para un solo jugador, los tres mini-juegos a los que podemos acceder permiten hasta cuatro jugadores. Son tan simples como repetir lo que hace la madre o jugar a "Piedra, Papel y Tijera", pero seguro que amenizan una reunión de amigos. En definitiva, uno de los mejores juegos para los pequeñines: contenidos adecuados, buenos gráficos.



007 Racing

Electronic Arts • Acción/Velocidad
Inglés • 1-2 jugadores • + 18 años • 7.490 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

El mítico James Bond vuelve a PlayStation para demostrarnos que en sus películas hay algo más que tiros y chicas guapas. Nos referimos a los espectaculares deportivos con los que deberemos enfrentarnos a este arcade que pretende repetir la fórmula de *Driver*, pero sin lograrlo, tanto en el aspecto técnico, como a la hora de pilotar, ya que la respuesta de los bólidos deja mucho que desear.



VALORACIÓN. ***007 Racing*** **cuenta con el atractivo de conducir los cochazos de Bond, pero su dura respuesta al mando y su dificultad, ofrecen un pobre balance.**



Woody Woodpecker Racing

Konami • Arcade de velocidad
Castellano • 1-2 jugadores • + 3 años • 6.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock • Volante

El Pájaro Loco y sus amigos quieren seguir los pasos de Crash Team Racing, pero sin lograrlo. Y es que tiene pocos modos de juego, no se pueden jugar 4 a la vez y su control es demasiado lioso. Además, por mucho que corramos, los rivales siempre están cerca y nunca se sabe qué puede pasar. Gráficamente no está mal, tiene variedad de vehículos y el control permite muchas variables.



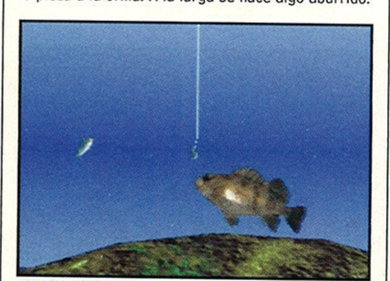
VALORACIÓN. Divierte si estás dispuesto a echarle paciencia y a buscar lo bueno de su control, pero sus defectos son muchos y *Crash Team Racing* es muy superior.



Reel Fishing II

Ubi Soft • Simulador de esca
Inglés • 1 jugador • + 3 años • 4.995 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Este simulador de pesca se decanta por una enorme calidad en la recreación en los detalles previos al momento de pescar, y en la representación del fondo del agua. Sin embargo, deja de lado todo tipo de ayudas en pantalla al pescador, con lo cual hay que imaginarse constantemente lo que hacer para conseguir sacar la pieza a la orilla. A la larga se hace algo aburrido.



VALORACIÓN. Si te gusta la pesca, éste no es un mal simulador, pero a la larga se hace monótono y no es muy agradable no encontrar ninguna ayuda en pantalla.



Power Rangers Lightspeed

THQ • Beat'em up
Inglés • 1-2 jugadores • + 3 años • 7.490 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Los mayores atractivos de este título son sus cinco protagonistas y la posibilidad de jugar a dobles. Pronto descubrimos que su baja dificultad hace que nos podamos acabar el juego en un par de horas y que resulte monótono. Ni los ataques especiales de los héroes, ni su capacidad de transformación en un enorme robot, pueden hacer retener nuestra atención más allá de la primera partida.



VALORACIÓN. Sólo le sacarás algo de jugo si eres uno de los seguidores de estos cinco héroes y te motiva jugar en compañía. Por lo demás...



Wild Wild Racing

Calienta los motores de tu "buggy"

Los chicos de Rage se han descolgado con un estupendo juego de alocadas carreras de coches preparados para afrontar cualquier tipo de terreno.



Podrás elegir entre tres buggies iniciales que irán aumentando en número según ganemos.

Estas carreras se desarrollan en circuitos que recrean localizaciones de diferentes partes del mundo, con unos trazados anchos que permiten varios caminos alternativos. Todos los escenarios presentan un gran nivel de detalle gracias al uso de gráficos en alta resolución. Otra característica importante de estos circuitos radica en que no hay que dar varias vueltas en ellos, sino que tienen un principio y un final, con lo que las carreras ganan en variedad e intensidad.

Los bólidos respetan perfectamente la física, y las animaciones de la suspensión raya a un altísimo nivel. La sensación de velocidad que transmiten es muy buena, y se incrementa mucho cuando llegamos a dominar el arte del derrape con ellos. Sin embargo, se echa en falta más emoción en las carreras y, lo que es más importante, la acción "salvaje" que presupone su título. No parecen carreras todoterreno, ya que los circuitos son muy planos y sin apenas incidencias. Vamos, sosete. Lo que le salva es la alta IA de los rivales, que no dudarán en cerrarnos y golpearnos para mandarnos contra las vallas.

A su favor tiene diferencias climáticas, un modo multiplayer muy competitivo, un divertido modo de juego basado en retos, un locutor gracioso que nos anima en todo momento, y unas buenas repeticiones de la carrera. El resultado es un juego entretenido que puede ofrecerte muy buenos ratos si te gusta la velocidad, aunque no se puede decir que sea una obra de arte.






Las repeticiones de la carrera tienen una calidad bestial. Muy parecidas a las de *Gran Turismo*.







X Squad

Acción con poco gancho

X *Squad* nos pone al mando de un pequeño grupo de comandos de élite que, en misión ultra secreta, deben infiltrarse en instalaciones controladas por terroristas para desbaratar sus planes.

Lástima que el juegos nos limite a controlar únicamente a Ash, el cabecilla del grupo, con lo que nuestro papel se termina limitando a guiar a nuestros tres compañeros a través del fuego enemigo. También resulta algo desesperante el alto nivel de dificultad.

El juego sigue las directrices de los clásicos de la acción en tercera persona, y utiliza todos los botones de nuestro mando para controlar al personaje. Precisamente el control es uno de los puntos más flojos de *X Quad*, ya que la respuesta resulta algo dura y se combina con un juego de cámaras que a veces llega a despistarnos.

Otro problema radica en que llega a nuestras manos en inglés con un marcado acento norteamericano, con lo que resulta complicado entender los mensajes de radio.

Pero este título encierra también algunas virtudes, empezando por una gran sencillez para disparar nuestras variadas armas, unas CGs de enorme calidad, y su estupendo apartado gráfico, con acertados detalles en las texturas y efectos de luces, y un buen diseño de los escenarios.

No obstante, estos últimos aspectos no resultan suficientes para elevar el nivel general de este shoot' em up, que además resulta muy corto de duración, con lo que únicamente se queda para los más fanáticos de la acción.




El sigilo es importante en *X Squad*, si hacemos ruido, se nos vendrán encima los enemigos.


Aquí tenéis a todo el equipo que compone nuestro comando, en una de las CGs del juego.



RC Revenge Pro

Nada nuevo bajo el sol...

Últimamente parece que se están poniendo de moda las conversiones casi directas de los juegos de PlayStation, pero con ciertas mejoras gráficas en su paso a la nueva consola. Para demostrarlo, estamos ante un claro ejemplo, y es que los chicos de Acclaim han cogido el *RC Revenge* de la 32 bits, y lo ha transformado para crear un producto que merezca la confianza de los usuarios. Aunque no creemos que lo hayan conseguido.

El apartado gráfico ha sufrido una remodelación que incluye unos coches de mayor tamaño en pantalla, con los polígonos más delimitados, y con algunas transparencias impagables en los suelos de las pistas, y en los efectos de luces de algunas de las armas e ítems que utilizamos para entorpecer las evoluciones de los rivales.

Los circuitos básicamente siguen siendo los mismos, aunque se han añadido algunos nuevos con un texturado mejor, y con muchos más elementos animados. Los mundos sobre los que se desarrollan las carreras son bastante imaginativos, nos ha gustado especialmente el dedicado al mundo del terror. Mención aparte merece el completísimo editor de circuitos, que nos permite crear casi cualquier pista que podamos imaginar, con lo que la vida útil del juego gana mucho.

El engine también resulta ahora más veloz, y la sensación de velocidad en las carreras se deja notar, tanto en modo para un jugador, como para dos simultáneos. Quizá en este punto convendría resaltar que el paso a la nueva consola podría haber traído consigo la posibilidad de poder jugar hasta cuatro jugadores, ya que los "piques" en este tipo de títulos son monumentales. Una lástima.

Resumiendo, un juego correcto pero que resulta demasiado parecido a su homónimo de PlayStation. Si nunca lo has probado, te puede merecer la pena su adquisición, pero si ya lo jugaste en PlayStation, no le van a encontrar muchos alicientes.



Los coches presentan un diseño muy atractivo, y además corren que se las pelan.


Como podéis observar, algunos de los circuitos son idénticos a los de *RC Revenge* de Play.



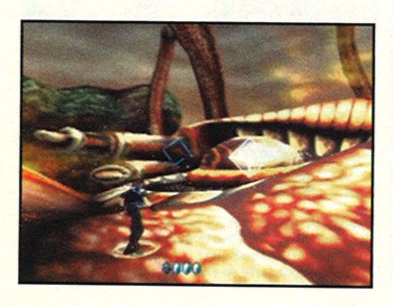




Orphen

Un rol demasiado japonés


Esta "mala bestia" es uno de los enemigos potentes del juego. Aunque éste es muy malo, os aseguramos que en *Orphen* los hay peores .



Ha habido que esperar un poco, pero ya tenemos entre nosotros el primer juego de rol de acción para PS2, programado por los chicos de Activision. Lo primero que llama la atención es su marcado rasgo nipón, y es que ya desde la misma intro asistiremos a unas preciosas escenas basadas en la popular serie de animación. Esto sin duda es un gran reclamo para los incondicionales del manga, que van a encontrar guiños durante el transcurso del juego.

Orphen presenta un apartado gráfico excelente que deslumbra en los primeros minutos de juego, con fantásticos destellos de partículas en los combates, y tomas de cámara que parecen sacadas de una superproducción de Hollywood.





Pero cuando llevamos un par de horas de juego, comprobamos que la aventura se hace demasiado pesada y su desarrollo se vuelve muy lento, interrumpido constantemente por escenas habladas cinemáticas que, para colmo de males, vienen en perfecto inglés sin subtitular, (al igual que el resto del juego), con lo que se hace muy cuesta arriba seguir la aventura para todo aquél que no domine este idioma.

Los combates también se empiezan a embarullar, y se termina no sabiendo muy bien qué magia utilizar para derrotar a las mastodónticas bestias que nos salen al paso, aunque la espectacularidad en ellos no falta en ningún momento..

Para ser el primer acercamiento del rol a PS2, el resultado no es malo del todo, pero se queda para los más incondicionales de este género, que sepan perdonarle sus defectos.



Street Fighter Alpha 3

La mejor lucha en dos dimensiones

Si os gustan los beat'em up no os va a quedar más remedio que haceros con este *Street Fighter Alpha 3*, que es a la lucha 2D lo que *Tekken 3* representa a la lucha 3D, es decir, su culminación. Si tenemos en cuenta su precio actual, nos damos cuenta de que, sin duda, es otro de los imprescindibles del momento.

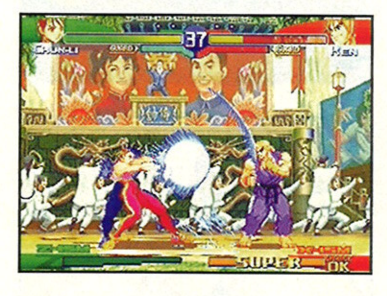
Quizá la principal virtud de este juego es que ha sabido aunar las mejores cualidades de la saga *Street Fighter* corrigiendo las irregularidades de las distintas secuelas. Esto da como resultado un arcade de gran calidad gráfica (muy similar a la recreativa), espectacular puesta en escena, cortos períodos de carga, jugabilidad a raudales y diversión y duración asegurada.

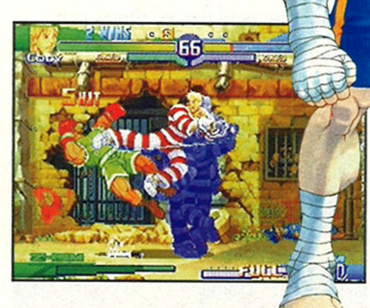
Sólo las cifras marean y es que *SFA3* nos ofrece 34 luchadores (desde clásicos como Blanka a nuevas incorporaciones), 10 modos de juegos y tres sistemas de lucha distintos que recopilan la evolución del juego. Lo más innovador es el Modo World Tour, que nos permite desplazarnos por el mapa buscando combates que presentan algún tipo de condición especial (pelear contra dos rivales, por ejemplo), con el objetivo de mejorar a nuestro personaje y descubrir nuevos luchadores. Aunque en cuanto a originalidad, los tres sistemas de lucha, X ism, V ism y Z ism, no se quedan a la zaga. Y es que, dependiendo del estilo que escojamos para nuestro luchador, variarán las barras de especiales y los golpes que con ellas podemos ejecutar.

Como veis, por su cantidad de posibilidades de diversión y geniales cualidades técnicas, *Street Fighter Alpha 3* se merece un hueco en nuestra juegoteca.



En el modo World Tour podremos ir subiendo el nivel de nuestro luchador.

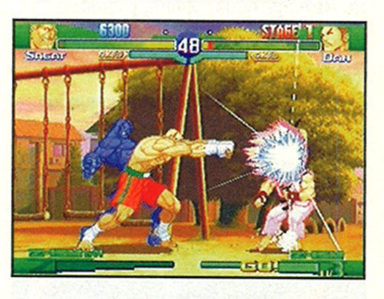








Los más de treinta luchadores disponibles nos aseguran la diversión por mucho tiempo.





Knockout Kings 2000

EA Sports • Deportivo
Inglés • 1-2 jugadores • + 3 años • 2.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

La única pega que le podemos poner a este *KO Kings 2000* es la reciente aparición de su secuela, un juego que aporta mayor nivel de detalle y modos de juego, aunque no es más que una evolución. Si la actualidad no te importa, el precio de este simulador, su realismo, jugabilidad, opciones y calidad gráfica, le hacen mucho más recomendable que la secuela de este año.



VALORACIÓN. Teniendo en cuenta las pocas novedades de la versión del 2001, si te apetece un juego de boxeo no vas a encontrar mejor relación Calidad/Precio.



Resident Evil

Capcom • Aventura de acción
Inglés • 1 jugador • + 18 años • 2.790 ptas.
Memory Card (1 bloque)

Superado ampliamente por sus secuelas en lo que respecta a calidad gráfica y espectacularidad, el primer juego de esta prolífica saga es, por contra, el que consigue una ambientación más angustiosa y un nivel de dificultad mucho más elevado, tanto por los monstruos, como por los puzzles y la escasez de munición. También es el más terrorífico, una aventura que pone los pelos de punta.



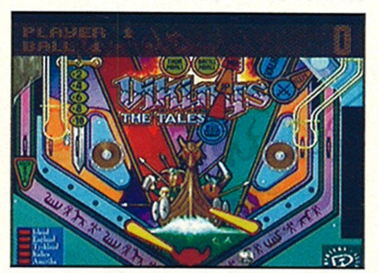
VALORACIÓN. Los amantes de la saga y los incondicionales del Survival Horror no deberían dudar en hacerse con él. Eso sí, es inferior técnicamente a las últimas entregas.



True Pinball

Infogrames • Arcade
Inglés • 1-4 jugadores • + 3 años • 2.490 ptas.
Memory Card (1 bloque)

Probablemente estamos hablando del pinball más divertido que ha aparecido en PlayStation, tanto por la variedad de sus cuatro mesas, como por la enorme diversión que se puede obtener de la mayoría de ellas. Tiene el aliciente de permitir la participación de varios jugadores, así como la posibilidad de elegir entre varias perspectivas. Lo mejor es el realista comportamiento de la bola.



VALORACIÓN. Nunca está de más tener un pinball con el que amenizar una tarde con los amigos. Éste, además de buen precio, ofrece diversión a manos llenas.

8

No Fear Downhill

Codemasters • Deportivo
Inglés • 1-2 jugadores • + 3 años • 2.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Las bicicletas de montaña son las indiscutibles protagonistas de este título, que nos invita a recorrer a golpe de pedal todo tipo de entornos. Sin embargo, su repetitiva mecánica, sus limitadas posibilidades de control y modesto apartado gráfico no son suficientes para que la idea cuaje. Como nota positiva, su modo multijugador resulta lo suficientemente divertido como para enganchar.



VALORACIÓN. Si eres un fanático de las Mountain Bike, *No Fear* te gustará, pero no lo suficiente como para colgar la bicicleta y quedarte en casa jugando.



Command & Conquers: Red Alert

Así es la guerra en tiempo real

Si eres de los que buscan un buen juego de estrategia en tiempo real, has encontrado el título de tus sueños. La reedición de *Red Alert* va a permitir que todos los que quieran iniciarse en este apasionante género lo hagan a un precio muy económico y con título de sobrada calidad.

Para los que aún no sepáis de qué va la cosa, podemos deciros que, igual que todos los juegos de la saga e igual que *Dune*, fundador del género, *Red Alert* nos propone conquistar una serie de territorios, acabando con la resistencia de los ejércitos enemigos. Para ello, deberemos coordinar todas las posibilidades de una base desde la que podremos construir fábricas de vehículos blindados, barracas para soldados, bases aéreas, puertos o torretas de defensa. Una vez construida nuestra base, también debemos tener en cuenta la producción de cada fábrica: distintos tipos de tropas, de vehículos, de barcos… La diversidad de unidades es enorme y podemos encontrar desde médicos para curar a la infantería, a espías, perros guardianes o comandos al más puro estilo Rambo. Para movernos por los menús, o para desplazar a nuestras unidades, dispondremos de un cursor que, por cierto, se mueve mucho mejor si contamos con un ratón. Cada misión termina siendo casi una partida de ajedrez en las que deberemos desplazar a nuestras unidades con astucia buscando el punto débil de la base enemiga para atacarla y destruirla.



Por suerte, el juego no se limita siempre a la fórmula de construir base, acumular tropas y derrotar al enemigo, también nos propone retos más complejos como infiltrar a un espía, proteger un convoy o rescatar a científicos, lo que aumenta la ya de por sí alta adicción del juego.

En el lado negativo está el idioma, aunque se puede jugar sin demasiados problemas a poquito que sepamos de inglés. Lo dicho, un imprescindible de la estrategia y una gran oportunidad para los que quieran iniciarse en el género.



También podremos construir aviones con los que atacar las bases enemigas.



Entre misiones disfrutaremos de escenas de vídeo, aunque en perfecto inglés.







Road Rash Jailbreak

Electronic Arts • Velocidad
Inglés • 1-4 jugadores • + 16 años • 2.990 ptas.
Memory Card • Dual Shock • Multi Tap • Volante

Siguiendo con el desarrollo arcade de toda la saga *Road Rash*, este *Jailbreak* nos propone unirnos a distintas bandas callejeras, cada una con sus peculiaridades y motos características. El objetivo es ganar carreras por circuitos llenos de tráfico, mientras "sacudimos" el polvo a nuestros rivales con todo tipo de golpes. Tiene muchos modos de juego y un sencillo control.



VALORACIÓN. Si te gustan las motos y quieres disfrutar de un divertido arcade, ahora tienes una ocasión muy barata de probar tus habilidades. Le falta variedad.



Rainbow Six

Ubi Soft • Estrategia/Shoot'em up
Inglés • 1 jugador • + 18 años • 2.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

A caballo entre la estrategia y el shoot'em up, este título nos propone manejar a un equipo de comandos alternando el control de uno a otro según avancen los acontecimientos. Aunque en la acción podría parecer un *Doom*, a la hora de la verdad lo que importa es que actuemos en equipo y con mentalidad estratégica, tanto para movernos, como para elegir el armamento adecuado.



VALORACIÓN. Recrea con realismo las misiones de un grupo de comandos, lo que le hace absorbente al máximo. Eso sí, es muy sesudo y está en inglés.



Heart of Darkness

Infogrames • Plataformas
Castellano • 1 jugador • + 11 años • 2.490 ptas.
Memory Card (1 bloque)

Heart of Darkness es, como la saga de Abe, un buen ejemplo de las "plataformas inteligentes", es decir, juegos donde nuestra habilidad con el salto es fundamental, aunque es igual de importante pensar con cautela nuestros movimientos y resolver puzzles al tiempo que avanzamos. Tiene un colorista apartado gráfico, como de dibujos animados, y una atractiva historia de cuento.



VALORACIÓN. Es más fácil que los juegos de Abe, por lo que se hace más corto. Aún así, su precio hace que sea una interesante opción si buscas un plataformas diferente.



Colin McRae Rally

Codemasters • Velocidad
Inglés • 1-2 jugadores • + 3 años • 2.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Sin duda, *Colin McRae* marcó, junto al primer *Gran Turismo*, un antes y un después en los juegos de velocidad. Su concepción, planteamiento gráfico y, sobre todo, su excelente control y divertidísima jugabilidad le encumbraron entre los mejores simuladores de todos los tiempos. Eso sí, ha sido superado por su secuela que, además, cuenta con los vehículos y tramos actualizados.



VALORACIÓN. Pese a que su secuela le ha superado, sigue siendo un juego divertido y jugable que se hace recomendable tanto por su precio como por sus cualidades.



Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

Dudas sobre Digimon

Hola amigos: Soy lector de vuestra revista desde el primer número y sois la publicación más compartida en la familia. Mis dos chavales (5 y 8 años) están esperando como locos la salida de *Digimon*. ¿Qué opinión os merece el juego? He leído vuestro reportaje, pero... ¿es adecuado en dificultad para los chavales? Un saludo de toda la familia.

Daniel Pazos (Madrid)

Nos gustaría poder disfrutar de una versión PAL del juego para poderte dar una opinión más contrastada. El caso es que, debido a problemas con la distribuidora americana, la salida del juego en España está siendo retrasada una y otra vez, por lo que tampoco hemos podido recibir betas del juego en castellano. No hay que preocuparse por los chicos, la dificultad no es muy alta y el juego mostrará suficientes alicientes como para que no se aburran a la primera dificultad. Su temática es similar a la de la serie de TV, y si tus chavales son asiduos al programa, seguro que saben más cosas que nosotros de estos bichitos digitales. En todo caso, el mes que viene haremos un comentario completo del juego y, más adelante, una guía.

Personajes de la serie Digimon

Problemas técnicos

La mejor calidad de imagen

Cable S-Video

¿Cuál sería la mejor forma de conectar mi PlayStation al televisor para obtener la máxima calidad posible? Mi televisor tiene euroconector, conexión S-video y 3 conexiones de colores (roja, amarilla y blanca). Gracias.

Asgaroth

La mejor calidad la vas a obtener con el S-Vídeo, pero para ello necesitas un cable especial que hasta ahora no se vendía. Ahora lo puedes encontrar gracias a PlayStation 2. Puedes encontrar varios modelos a elegir, de diferentes marcas, y todos con una calidad similar. Son cables que combinan salidas AV (amarilla, blanca y Roja) con la de S-Vídeo y que se conectan a la salida Multi Out de PlayStation o PS2 que, como sabrás, es la misma en ambos casos.

La Memory Card Piranha

Hola, compré la MC Piranha de 4 MB, pero cuando ocupo los 15 primeros bloques ya no me deja utilizar los 45 restantes, ¿podéis explicarme detalladamente cómo lograrlo?

Juan Manuel Gallardo Expósito (Barcelona)

Cuando una tarjeta es de 4 megas sin comprimir, significa que es como si tuviera dentro 4 tarjetas normales con 15 bloques en cada una. Lo que a ti te pasa es que utilizas sólo una de las 4 tarjetas. Verás que en el extremo de la Memory Card hay dos luces rojas que indican qué tarjeta estás usando. Para poder acceder a las otras (lo que hará que la luz cambie) sólo tienes que pulsar R1 y Select a la vez.

Una PlayStation en las últimas

Hola amigos de PlayManía. Tengo la PlayStation hace tres años y el X-plorer no me funciona, aunque al principio sí me funcionaba. Se lo dejé a un amigo y a él sí le funciona. Lo mismo me pasa con dos Memory Card y un mando: en mi PlayStation no funcionan y en la de mi amigo sí ¿que le puede pasar a mi consola?

Jon Casas

Que está muy, muy malita. Más vale que la lleves a reparar, porque parece que tiene los días contados. Si estás pensando en comprar una PS2, éste es el mejor momento sin duda. Si no, tendrás que valorar que te compensa más, si comprar una PS One o reparar tu consola, lo que te va a costar unas 10.000 pesetas, gastos de envío incluidos. ya sabes el sistema, llamas al Power Line de Sony y ellos te la recogen, te la arreglan y te la devuelven.

Un botón X muy insistente

Hola amigos de PlayManía, lo primero felicitaros por la revista. Bueno, lo que me pasa es que desde hace un tiempo el mando de la consola tiene el botón "X" siempre pulsado. ¿Qué podría hacer?

Nacho Poch

Como decimos siempre, lo primero que tienes que hacer es comprobar si ocurre también en otras consolas. Si lo pruebas en casa de un amigo y hace lo mismo, el problema es del mando. Basta con que lo abras y ajustes una pestaña que ha cedido y hace que el contacto esté siempre en funcionamiento. Si lo haces mal puedes estropear el mando del todo, aunque tampoco pierdes mucho... Sin embargo, si en otra consola el botón funciona bien, el problema es de tu PlayStation y no del mando, con lo cual te va a tocar repararla, ya que puede ser el comienzo de un problema más grave.

PS2 en Internet

Hola playmaníacos. Soy Roger y tengo una duda, sobre la PlayStation 2. Quería saber si la consola va a tener acceso a Internet, chat y posibilidad de jugar On-Line, o si sólo se limita a lo primero.

Roger Fernández Rosende (La Coruña)

Todos esos servicios que mencionas son inherentes a Internet y una vez que accedes a una Web puedes disfrutar de lo que la página ofrezca, incluido el chat. Eso sí, habrá que ver qué tipo de módem se coloca a la consola y qué compatibilidad hay con los juegos On-Line. Lo normal es que sólo puedas jugar en On-Line con juegos preparados para PlayStation 2, igual que sólo puedes jugar a juegos On-Line de PC si te conectas mediante un PC.



PlayStation 2

El lío de las series baratas

Hola PlayManía, últimamente estoy que no me aclaro con el tema de las series especiales a precio reducido. Cuando ya tenía claro qué era la serie Platinum, va y aparece la Serie Valor, que no tengo muy claro lo que es, pero es que ahora la cosa se complica. He visto juegos que pone "The Best of", "Héroes Favoritos", "Classics" y no sé cuantas cosas más. ¿Me podéis aclarar las diferencias entre estas series? ¿Por qué Sony no impone un nombre para todos, como hizo con los Platinum? Gracias.

Francisco Pérez Rubiales (Madrid)

Vayamos por partes, Los Platinum son juegos que se han ganado un puesto en esta serie superando una cifra de ventas establecidas. Al existir la necesidad de que vendan muchas unidades, suelen ser títulos muy buenos. El plazo de su aparición en esta serie lo marca la propia distribuidora, por lo que en menos de un año un juego puede pasar a Platinum o no llegar nunca o hacerlo después de mucho más tiempo.

La Serie Valor, por el contrario, recoge la reedición de títulos que las distintas distribuidoras consideran oportuno seguir vendiendo, pero a un precio inferior. También suelen ser grandes juegos y en su mayoría han sido Platinum antes de pasar a ser Valor. Sin embargo, no hay ningún impedimento para que salgan en Valor sin pasar por



Dino Crisis, en Serie Platinum



La Amenaza Fantasma, en Serie Valor

Platinum, ni ninguna exigencia de ventas. Actualmente, la mayoría de los Valor son juegos muy antiguos, lo que en muchos casos les resta valor. Por ejemplo, el primer *Tekken* pierde interés pudiendo hacerse con *Tekken 3* que es Platinum. Por otro lado, Sony ha permitido a las distintas compañías poner en circulación sus propias series económicas, de manera que todos estos "The Best Of" y similares son como los "Valor". Parece ser que a Sony, después de todo, lo de Serie Valor no le ha gustado mucho y ha dado libertad. Como tú bien dices, es un poco lioso, pero si así disfrutamos de buenos juegos a menos de 3000 pesetas...

Square y los RPG

¡Hola amigos de PlayManía! Después de felicitaros, me gustaría haceros unas preguntas. ¿Square se centrará exclusivamente en PlayStation 2? ¿Qué RPGs se avecinan para PlayStation? ¿Qué pasa con cosas como *Wild Arms 2, Arc the Lad* o *Threads of Fate*? Incluyendo todos los soportes conocidos, ¿cuáles son los 5 mejores RPG de la historia?

Héctor H. Romero (Madrid)

Como es lógico, Square se va a centrar en PlayStation 2... Los programadores tienen siempre ganas de hacer cosas nuevas y eso sólo lo pueden hacer si disponen de soportes muy potentes y medios para ello. De hecho, tras *Final Fantasy IX* lo único que Square tiene previsto sacar es *Final Fantasy Anthology 2*, que incluye *Final Fantasy VII* y *Chrono Trigger*, y eso sólo en Estados Unidos. No habiendo llegado la primera parte a Europa, es difícil que lo haga la segunda. Con respecto al resto de RPGs "antiguos" de Square, la propia compañía confirmó que no iba a sacar ninguno de ellos en Europa, y cosas como *Wild Arms 2*, si no han salido en España es difícil que lo hagan a estas alturas. Con respecto a los RPG futuribles, tienes *Final Fantasy IX*, *Legend of Dragoon* y poco más.

¿Los cinco mejores? Nos lo pones difícil. La serie *The Legend of Zelda* (Nintendo), *los Final Fantasy*, Shining Force II (Mega *Drive), Vagrant Story* (PlayStation)... ¡es muy difícil! Depende mucho de estilos, gustos personales y, además, hay muchos que son geniales y no han salido en España.

Eiko, personaje de Final Fantasy IX

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras, palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con gusto la incluiremos.

- **ACTIVE MATRIX:** También es conocido como Thin Film Transistor (TFT), es un tipo de monitor LCD donde cada pixel es controlado por cuatro transistores independientes. El sistema TFT ofrece la mejor calidad de resolución actual para pantallas de cristal liquido, aunque su uso en el nuevo monitor LCD de PSOne no ha sido posible debido en gran parte a su alto coste de producción.
- **ALIAS POWER ANIMATOR:** Este nombre designa a un paquete de software para modelado en 3D. Aunque su uso está muy extendido en la creación de los modelos poligonales para los videojuegos, donde mayor rendimiento se le ha sacado ha sido en los efectos especiales para la industria del cine. Si quieres ver algún ejemplo de las maravillas que se pueden crear con este programa, no tienes más que poner en tu vídeo alguna película como Terminator 2 o Jurassic Park.
- **EASTER EGG:** La traducción de este termino es "Huevo de Pascua", y en el mundillo de los videojuegos se utiliza para designar una adición a un programa, que generalmente resulta ser una pequeña broma. Los programadores de los juegos la esconden, y sólo es accesible mediante el tecleo de una combinación especial. El primer Easter Egg de la historia apareció en un juego de aventura de Atari 2600. Hoy en día, la mayoría de los videojuegos esconden alguno de estos Easter Egg. Incluso programas "serios" para ordenadores personales como Microsoft Word o Adobe Photoshop guardan en su interior este tipo de sorpresas para el usuario.
- **GOD GAME:** Los "God Games" o "juego de Dioses" es un subgénero de los juegos de estrategia en los que controlas una civilización o una pequeña tribu. En ellos no eres tú el protagonista, sino que controlas todos los aspectos del juego, incluidos los personajes, para conseguir tus fines, como si fueras un ser superior que lo observa todo desde tu posición. El prototipo de este tipo de juegos es *Populous*, aunque actualmente se engloban en él títulos como *Sim City*. La perspectiva utilizada suele ser isométrica o cenital.
- **SOUNDTRACK:** Esta locución inglesa corresponde a la banda sonora, que incluye la música de fondo que puedes escuchar en un buen número de juegos y que, aparte de acompañar la acción con melodías, genera diferentes efectos de sonido para resaltar o enfatizar algún evento importante dentro del videojuego.

Consultorio

Fan de Lara Croft

Hola playmaníacos, mi nombre es Jorge y hace poco tuve la oportunidad de jugar un poco a *Tomb Raider II* y quedé prendado de sus encantos... Ahora la cuestión es: ¿compro *Tomb Raider 2* o *Tomb Raider Chronicles?* (no me importa demasiado la diferencia de precio). Una cosita más, ¿dónde se ha metido *Super Pang Collection*? No lo veo por ningún sitio.

Jorge José Fabra Lino (Valencia)

Aunque no te importe el dinero, es una buena idea que empieces por los primeros juegos. Después de *Tomb Raider II*, hazte con la tercera parte (también Platinum) y luego, si quieres, compra *Chronicles*. Todos los juegos se parecen, son prácticamente lo mismo, aunque eso no les resta genialidad y si la saga te engancha te gustarán todos. Lo que ocurre es que en cada capítulo se añaden novedades, y si empiezas jugando por los últimos, a lo mejor luego los primeros, que son igual de divertidos, te saben a poco y te quedaría sin disfrutar de apasionantes aventuras.

El *Pang Collection* está descatalogado hace mucho tiempo.

Dragon Ball en PS2

¿Qué pasa, fieras? Me llamo Albert y soy un fanático de *Dragon Ball*, tanto de la serie como de los mangas y los videojuegos. Los he probado todos y, como hace tanto que no sale ninguno, me pregunto si van a sacar un nuevo *Dragon Ball* para mi recién estrenada PS2. ¿Qué decís a esto?

Dragon Ball

Albert Pereira (Málaga)

Pues te podemos decir que Infogrames ha comprado los derechos de la serie para realizar nuevos juegos.

Aunque todavía no hay ningún título confirmado, y mucho menos una fecha, es de suponer que no tardarán en desfilar un montón de datos y rumores sobre los proyectos. Un poco de paciencia.

Un teclado para PS2

Hola playmaníacos, me encanta vuestra revista y me gustaría saber si el ratón y el teclado de un ordenador sirven en la PlayStation 2 si son USB. Gracias.

Pedro Alcorcón (Madrid)

Nosotros hemos jugado a *Unreal* con teclado y un ratón USB de PC, aunque era en una versión preview del juego. Como sabrás, *Unreal* se ha retrasado hasta marzo y aún no disponemos de una copia definitiva. La cuestión es que está prueba ha sido positiva, lo que significa que, en principio, sí se podrán usar periféricos USB siempre que el juego esté preparado para ello. Es decir, si el juego tiene una opción para jugar con teclado.



Teclado y ratón USB de Microsoft

LA OPINIÓN

PlayManía y PlayStation 2

Estimados amigos de PlayManía. Tengo la gris desde hace un año, y desde entonces os he seguido con mucho entusiasmo. Creo que vuestra revista es la que mejor sabe recoger lo que el usuario quiere, que no es otra cosa que conseguir información sobre los juegos de PlayStation y puntuaciones y consejos para ayudarnos a decidir qué juegos comprar. Sin embargo, he de deciros que el último número me ha decepcionado un poco, pues he visto como las páginas dedicadas a nuestra querida gris poco a poco van dejando paso a la PS2. Ya en números anteriores se podían encontrar numerosas referencias a la nueva consola de Sony y a sus juegos, pero esta última entrega dedica más de la mitad de sus páginas a las novedades para PS2.

No quiero que me tachéis de nostálgico, pero creo que todavía es un poco pronto para dejar a un lado a nuestra querida gris y dedicar vuestras páginas a una consola que forma parte del futuro.

Lo que os estoy pidiendo es un poco de paciencia a la hora de abordar PS2, pues creo que tendréis tiempo de sobra para tratar todas las novedades que esta consola va a aportar al mercado. De aquí a unos meses, estoy seguro de que la mayoría de las compañías dedicarán todos sus esfuerzos a sacar juegos para la 2, pero hoy por hoy, la reina de los videojuegos sigue siendo PlayStation.

Si el problema es que salen pocas novedades, creo que podríais aconsejarnos juegos no tan nuevos (como habéis hecho en este número con *Silent Hill*) que hayan sido importantes, y que merezca la pena volver a mencionar para todos aquellos que, como yo, no han conocido vuestra revista desde el principio.

Es frustrante para los fans de la gris ver como vuestras páginas apenas nos prestan atención, y que poco a poco PS2 nos va comiendo páginas. En resumen, menos PS2 y más PSX.

Pepe (Sevilla).

Revista PlayManía números 24 y 25

Respuesta PlayManía:

En esencia, estamos de acuerdo contigo y nuestra idea es pasar paulatinamente a PS2 en la misma medida que vosotros también os iréis pasando. Sin embargo, no podemos dejar de hablar de PS2 y las novedades mandan. Además, exageras con lo de "la mitad de la revista". Por seguir con tu ejemplo del número 25, si te fijas bien y con imparcialidad, verás que la portada y el principal reportaje son de PlayStation, la mayoría de las novedades (9 a 7 páginas) son de PlayStation, todas las guías y los trucos son de PlayStation, la comparativa es de PlayStation, los periféricos son de PlayStation y en la Guía de compras hay 8 páginas de PlayStation y 1 de PS2. Y, por si fuera poco, sólo hay una preview de PS2.

El porcentaje de páginas sigue siendo abrumador a favor de PlayStation y te aseguramos que no vamos a quitar información de la "gris" por dársela a la "negra". PlayStation sigue mandando, pero hay que prepararse para el cambio.

Consultorio

Jugar en compañía

Hola playmaníacos, os sigo desde el número 6 y quiero que me aconsejéis un juego para más de un jugador, que sólo tengo uno y a la mayoría de mis amigos les aburre. Me gustan los Arcade (un poco), los shoot' em up, los de lucha (Tengo el *Tekken 3*) y los de velocidad (tengo el *Gran Turismo 2*). Tened en cuenta que no quiero gastarme más de 5.000 pelas.

Roberto(Madrid)

Una gran opción es el reciente Platinum *Crash Team Racing*, un arcade de carreras que permite hasta cuatro jugadores simultáneos en varios modos de juego muy divertidos. En cuanto a lucha, *Gekido* está bien (ha pasado a serie económica), y en shoot'em up, el primer *Medal of Honor* (Platinum) también tiene un modo para dos jugadores muy entretenido. También puedes probar el divertido *Bishi Bashi*, un "juego de minijuegos" auténticamente hilarante, aunque se te pone a 6.990 pesetas.

Estrategia medieval

Hola amigos, me llamo Carlos. Os felicito por la gran revista que hacéis. Bueno, a lo que iba. Quiero preguntar si va a salir algún juego para PlayStation tipo *Ages os Empires*, y también que me recomendéis algún juego de estrategia, también para PlayStation.

Carlos Ferrer (Barcelona)

Pues desgraciadamente, *Ages of Empires* no va a salir en PlayStation, y es difícil encontrar juegos similares, salvo que títulos como *Command & Conquers* te puedan servir de sustituto. Básicamente consisten en lo mismo, aunque la complejidad de las campañas, los ejércitos y las aldeas y construcciones no tiene nada que ver. Por supuesto, la ambientación "histórica" brilla por su ausencia. En cualquier caso, si quieres un buen juego de estrategia prueba con *C&C: Red Alert*, que además sale en la Serie Valor de Electronic Arts, la Classic, a muy buen precio.

Juegos de cine

Hola, quisiera saber si es cierto que se trabaja en una película sobre *Metal Gear* y otra sobre *Resident Evil*, sería alucinante que hiciesen películas sobre videojuegos tan buenos como éstos. ¿Me podéis decir cómo van los rodajes y todo lo relacionado con ellos? ¿Hay algo de esto preparado con otros videojuegos?

Javier García (Madrid)

Lo de *Metal Gear* no es más que un rumor. Lo de *Resiaent Evil* es verdad, aunque ni tan siquiera han decidido aún el director. Se supone que iba a ser George A. Romero ("La noche de los muertos vivientes"), aunque la cosa aún no está clara.

Hay previstas otras películas sobre videojuegos, aunque los dos proyectos más avanzados son los que ya conoces: Tomb Raider y Final Fantasy. También están en proyecto Dead or Alive y Nightmare Creatures.

Angelina Jolie como Lara Croft

PlayManía on line

Ahora podéis enviar vuestras consultas y sugerencias, además de por carta, a través del correo electrónico. Para ello sólo debéis entrar en la página Web de PlayManía, en el dirección www.hobbypress.es/PlayManía, o enviando vuestros e-mail directamente a: PlayManía@hobbypress.es. No dejéis de visitar nuestra página, hay más buzones muy interesantes.

SECUELAS PARA PLAYSTATION

Hola amigos, me llamo Moi y quería saber si saldrán nuevas versiones de *Dino Crisis*, *Tenchu* o *Medievil* para PlayStation?

Moisés

No es probable, aunque lo único que se sabe con certeza es que *Tenchu 3* será para PlayStation 2. De los otros no se ha dicho nada, pero seguro que también son para la hermana mayor de la familia de Sony.

¿QUÉ PASA CON DIGIMON?

Hola, me llamo Daniel y estaba interesado en el juego *Digimon World*, pero no lo encuentro por ningún sitio. ¿Va a tener algún retraso? ¿Para cuándo? Gracias y seguid así.

Daniel Fernández

No es raro que no lo encuentres, el juego se ha retrasado hasta, al menos, mediados de marzo. Te toca tirar de paciencia...

PLAYMANÍA EN VENEZUELA

Hola amigos Playmaníacos os felicito por vuestra revista. Me gustaría que me dijeseis porque su revista aquí, en Venezuela, llega tan atrasada, cuando en España está saliendo la PlayManía número 25 (enero) en Venezuela en el mes de enero está saliendo PlayManía número 18 (julio). Muchas gracias, chao.

Alberto Candiales.

Porque no hacemos una edición especial para Venezuela, simplemente se exporta a tu país. Eso significa que hasta que no llegan las devoluciones, es decir, hasta que no recogemos las sobrantes de España, la revista no viaja para allá. Así, entre ese retraso y el transporte a ti no te llega hasta meses después.

PELÍCULAS DE TERROR

Buenas a todos, soy un gran aficionado a las películas de terror y me gustaría saber cuando va a salir *Evil Dead*. Hace unos cuantos números hablasteis sobre él pero desde entonces no he sabido mucho más. ¿Hay algún juego basado en películas de terror que no sea *The Blair Witch Project*? Gracias y hasta otra.

IÒaki.O

Evil Dead ya ha sido publicado en USA, y está previsto que aparezca en nuestro país en abril, así que un poco de paciencia. Por el momento, no hay previstas más conversiones de películas de terror. Por cierto, para los que no lo sepan, los dos juegos de *The Blair Witch Project*, son para PC.

Un dibujo del protagonista de Evil Dead

¿BASKET Y POKÉMON?

Hola. Antes de todo quería preguntaros si habéis ganado algún premio (es la mejor revista del mundo) y también quería saber si en PlayStation 2 van a sacar un juego de la ACB y si saldrá *Pokémon* para PlayStation o PS2.

Rubén Gómez Camacho

Que nos leáis ya es un premio, pero no hace falta que nos hagas la pelota para que te contestemos. Por el momento no hay previsto ningún juego de la ACB, piensa que los juegos generalmente se hacen fuera de España y con intención de venderlos en todo el mundo para recuperar la inversión... Un juego del baloncesto español no tiene muchas posibilidades. Por otro lado, *Pokémon* no saldrá nunca en PlayStation, porque es un producto exclusivo de Nintendo.

P99K Light Blaster Gun

Una pistola rebosante de posibilidades

Olvida todo lo que has visto, empuñado y probado, cuando acabes este artículo, tus dudas se desvanecerán. La pistola que nos ocupa tiene todo lo que buscas y más.

Cuando la coges te das cuenta de lo acertado de su diseño y de los materiales de buena calidad que se han usado en su fabricación, pero sobre todo destaca el tacto y recorrido del gatillo y la disposición de los botones. El "Start", está colocado en una magnífica posición para acceder a él sin tener que usar la otra mano. Gracias a ello, podremos recargar o activar cualquier otra función con total comodidad si queremos prescindir del pedal. ¿Qué no hemos mencionado lo del pedal?, pues sí, trae uno con el que podrás realizar la función que quieras si el juego lo permite.

La P99K es compatible con todo tipo de juegos ya que soporta tanto el sistema ideado por Namco, Guncon, como el estándar usado por el resto de los juegos, para lo que incluye todos los conectores necesarios. En cualquiera de los dos modos, disfrutarás de una gran precisión y para colmo, pone a tu disposición todo tipo de interruptores para configurar la pistola como mejor te convenga: disparo y recarga automática con distintas velocidades, modo ametralladora...

Olvídate de las leves vibraciones que otras pistolas producen al disparar, no hay nada mejor que ver y sentir el retroceso de una pistola automática, sobre todo si no necesitas enchufarla a la corriente, como en este caso. Si aún te queda alguna duda, ahí va un último dato: 8.990 ptas. Un precio muy competitivo para, posiblemente, la mejor pistola que puedes encontrar en el mercado, sin contar la G-Con, claro.

Pedal, retroceso, adaptador G-Con... una pistola muy completa y a un buen precio, aunque, como todas, no es comparable a la G-Con de Namco.

- Precio: **8.990 ptas.**
- Distribuidor: **H.de Nostromo**
- Teléfono: **91 548 78 83**
- Tipo: **Pistola**
- Valoración: 

Las mejores

1º **G-Con Namco**
2º **P99K Light Blaster**
3º **Avenger Pro**

Dual Shock Force 3D2

Un pad analógico correcto, a buen precio

Quizá recordéis un mando que comentamos hace dos números, llamado Extreme Pad Skillz, que, pese a sus posibilidades, quedaba muy por debajo de la media general. Pues bien, Aplisoft nos presenta ahora este Dual Shock Force 3D2, un mando casi idéntico, pero con unas características similares y bastante más calidad.

La robustez en el diseño y la ergonomía del mando se mantienen al mismo alto nivel, y la cruceta permite una ejecución sencilla de las diagonales. Como debe ser, ofrece dos sticks en la zona central que poseen un magnífico tacto y los dos motores que producen las vibraciones siguen ofreciendo sacudidas suficientemente contundentes.

Donde las diferencias empiezan a hacerse palpables (y nunca mejor dicho) es en los botones. Si en el Extreme Pad Skillz eran de malísima calidad y además con un tacto muy duro que nos hacía dejarnos el dedo en el intento, en el 3D2 encontramos una sensibilidad superior y muy adecuada, aunque la calidad tampoco sea mucho más alta.

El resto de cambios aparecen en el apartado de opciones de configuración. La más destacable es la eliminación del "remapeado" de botones, es decir, de la posibilidad de programarlos, algo que sólo echarán de menos (y poco) los aficionados a los juegos de lucha. Por otro lado, se ha añadido una función turbo para los botones y se mantiene el poco práctico "slow".

Por lo demás, es compatible con los modos digital, analógico y NegCon y ofrece una calidad aceptable, sobre todo teniendo en cuenta su bajo precio.



- Precio: **2.990 ptas.**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **91 589 54 44**
- Tipo: **Pad analógico**
- Valoración: 

Los mejores

1º **Dual Shock**
2º **Mad Catz Dual Force**
3º **Guillemot Shock 2**
4º **Dual Impact**
5º **Barracuda 2**

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Aventuras de Acción



LOS IMPRESCINDIBLES



→ DINO CRISIS 2 → MEDIEVIL 2
→ METAL GEAR SOLID → PARASITE EVE II
→ RESIDENT EVIL 3 → SILENT HILL

007 El mañana nunca muere

Compañía: EA **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La gran variedad de situaciones basadas en las películas de Bond.

↓ Se puede asemejar a *Syphon Filter*, aunque es más corto.

8 **VALORACIÓN:** Una estupenda opción para los que busquen acción, aventura y variedad.

A Sangre Fría

Compañía: Sony **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.

↓ Su extraño control y los tiempos de carga pueden llegar a desesperar.

7 **VALORACIÓN:** Una aventura original y diferente. Aunque no es apta para gente con poca paciencia.

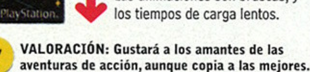
Chase the Express

Compañía: Sony **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El genial doblaje, su ambientación peliculera y su estilo a lo *Resident*.

↓ Las animaciones son bruscas, y los tiempos de carga lentos.



7 **VALORACIÓN:** Gustará a los amantes de las aventuras de acción, aunque copia a las mejores.

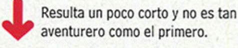
Dino Crisis 2

Compañía: Capcom **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.

↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.



10 **VALORACIÓN:** Si buscas una buena aventura, con mucha acción, ésta es de las mejores del momento.

La Amenaza Fantasma (Precio E.)

Compañía: Lucas Arts **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Fiel adaptación del argumento y ambientación de la película.

↓ El desarrollo es demasiado lineal y el juego de cámaras engaña.

8 **VALORACIÓN:** Ideal para todos los seguidores de la saga galáctica. Es largo, difícil y barato.

Medievil 2

Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.

↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

8 **VALORACIÓN:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente.

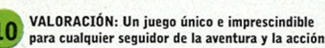
Metal Gear Solid

Compañía: Konami **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ ¿Qué podemos decir de *MGS*? Cómpratelo ahora mismo.

↓ Puede resultar corto, aunque os aseguramos que eso no importa.



10 **VALORACIÓN:** Un juego único e imprescindible para cualquier seguidor de la aventura y la acción.

Nightmare Creatures II

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El horrible aspecto de las criaturas y el tétrico ambiente.

↓ El sistema de combate se reduce a un par de combos.

8 **VALORACIÓN:** Es uno de los beat'em ups aventureros más conseguidos... y sangrientos.

Resident Evil 3: Nemesis

Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Por gráficos y tensión es el mejor de la serie. Nemesis asusta mucho.

↓ Se parece a *RE 2* y este último tiene un desarrollo más hilado.

10 **VALORACIÓN:** Un juego que debería estar en la juegoteca de todos los amantes de este género.



Silent Hill

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La esotérica trama en que nos sumerge. El miedo que se pasa.

↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 **VALORACIÓN:** Si quieres pasar miedo de verdad, y disfrutar de una aventura única. No lo dudes.

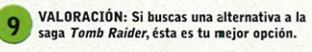
Soul Reaver (Platinum)

Compañía: Eidos **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su soberbio doblaje y su envolvente historia.

↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje.



9 **VALORACIÓN:** Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, ésta es tu mejor opción.

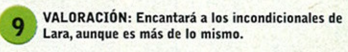
Tomb Raider Chronicles

Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Nos ofrece cuatro etapas de las aventuras de Lara.

↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.



9 **VALORACIÓN:** Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.

Spiderman

Compañía: Activision **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Excelente plasmación del universo Marvel de Spiderman.

↓ Se hace corto y presenta problemillas con las cámaras.

8 **VALORACIÓN:** Spiderman protagoniza su primera aventura en Play, con muy buen resultado.

Syphon Filter 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Más completo que la primera parte en todos los aspectos.

↓ No se han corregido las bruscas animaciones, ni el regular control.

9 **VALORACIÓN:** Una excelente aventura de corte realista, con acción muy trepidante.

Tenchu 2

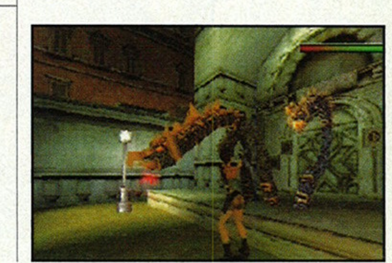
Compañía: Activision **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Las nuevas acciones de los ninjas, la historia, el editor de misiones...

↓ Gráficamente abusa de la niebla y el control es a veces inoperante.

8 **VALORACIÓN:** Manteniendo el sigiloso estilo de la primera parte, la mejora en todos los aspectos.



Juegos de Rol/Aventuras Gráficas

LOS IMPRESCINDIBLES



→ DRÁCULA RESURRECCIÓN → EL DORADO
→ FINAL FANTASY VIII → FINAL FANTASY IX
→ LEGEND OF DRAGOON → KOUDELKA

Drácula Resurrección

Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su gran ambientación y sus excelentes gráficos. Da miedo.
↓ Algunos puzzles resultan ser demasiado retorcidos.

7 **VALORACIÓN:** Una compra muy recomendable para los seguidores de las aventuras gráficas.

El Dorado

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El doblaje, su sentido del humor y su impresionante calidad gráfica.
↓ Si se te dan bien las aventuras gráficas te durará poco.

7 **VALORACIÓN:** Ideal para los más jóvenes o para los que busquen una aventura no muy complicada.



Final Fantasy VII (Platinum)

Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Su inolvidable argumento, sus horas de juego, sus secretos...
↓ La dificultad de algunos momentos y algún fallo de traducción.

10 **VALORACIÓN:** Genial de principio a fin, sólo lo superan sus secuelas, aunque no son incompatibles.

Final Fantasy VIII (Platinum)

Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Una obra maestra, tanto por su argumento como por sus gráficos.
↓ El sistema de combates por turnos se hace algo pesado.

10 **VALORACIÓN:** Un juego de rol largo, cautivador, impresionante... Una delicia.

Final Fantasy IX

Compañía: Square **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.
↓ Que nos vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

10 **VALORACIÓN:** Si te gusta el rol y quieres disfrutar de una aventura única, tienes que hacerte con él.

Koudelka

Compañía: Infogrames **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La absorbente historia, los puzzles, la ambientación, el doblaje...
↓ Tarda un tiempo en enganchar y los combates por turnos son sosos.

8 **VALORACIÓN:** Peculiar mezcla de aventura de acción y RPG, que a la larga gusta, y mucho.

Legend of Dragoon

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Bebe de las fuentes de *Final Fantasy VII* y sabe enganchar.
↓ No es tan bonito como los *Final*, ni la historia es tan compleja.

8 **VALORACIÓN:** Aunque le supera la saga *Final Fantasy*, es una opción que debes tener en cuenta.



Suikoden II

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es muy largo. Tiene 100 personajes y la historia engancha.
↓ Los gráficos parecen "antiguos" y la traducción tiene fallos.

8 **VALORACIÓN:** Un RPG que resulta tan largo como divertido, y está lleno de puzzles.

Vandal Hearts II

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: DS.



↑ Un juego de rol de tablero muy completo a nivel táctico.
↓ El desarrollo se termina haciendo un poco denso.

7 **VALORACIÓN:** Encantará a los roleros que además tengan ansias de estrategia.



MEMORY CARDS

Memory Card Sony

Distribuye: Sony **Precio:** 1.990 ptas.

La tarjeta oficial es la más fiable del mercado y nunca da ningún tipo de problemas.

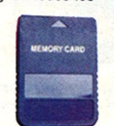


MB **Valoración:** Sólo tiene 15 bloques, aunque no falla nunca.

Mad Catz Mem. Card

Distribuye: Proein **Precio:** 1.290 ptas.

Es muy similar a la de Sony en todos los aspectos, pero con un precio inferior.



E **Valoración:** Una buena opción frente a la "oficial".

4 MB Clear Blue

Distribuye: Aplisoft **Precio:** 2.490 ptas.

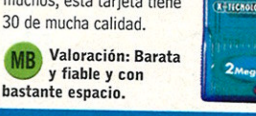
60 bloques sin comprimir a un precio sorprendente. Su calidad es inmejorable.



E **Valoración:** Tiene un precio genial para una buena calidad.

X-Tecnologies 2 MB

Distribuye: Aplisoft **Precio:** 1.790 ptas.



Si 60 bloques te parecen muchos, esta tarjeta tiene 30 de mucha calidad.



MB **Valoración:** Barata y fiable y con bastante espacio.

Estrategia/Puzzles

LOS IMPRESCINDIBLES

→ BUST A MOVE 2 → FRONT MISSION 3
→ TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO
→ THEME PARK WORLD

Astérix Batalla de las Galias

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Una divertida mezcla de beat'em up, plataformas y estrategia.
↓ Tiene un control poco fiable y gráficamente es un poco pobretón.

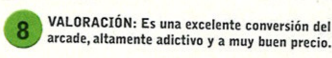
7 **VALORACIÓN:** Su estrategia, estilo Risk, mezclada con la acción se hace muy entretenida.

Bust a Move 2 (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.
↓ Jugando solo se puede hacer algo corto, aunque en compañía...



8 **VALORACIÓN:** Es una excelente conversión del arcade, altamente adictivo y a muy buen precio.

Front Mission 3

Compañía: Square **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Largo variado y divertido.
↓ Su única pega es no estar traducido al castellano.

8 **VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.

Team Buddies

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia, y su simpatía.
↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.

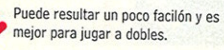
8 **VALORACIÓN:** Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.

Tetris, un mágico desafío

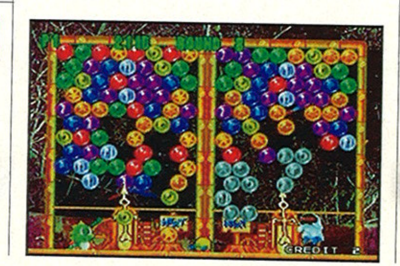
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Los personajes de la Disney con la jugabilidad de *Tetris*. Irresistible.
↓ Puede resultar un poco facilón y es mejor para jugar a dobles.

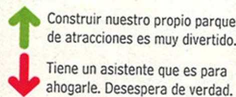


7 **VALORACIÓN:** Una oportunidad única de hacerte con un clásico imprescindible.



Theme Park World

Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



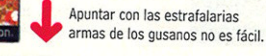
↑ Construir nuestro propio parque de atracciones es muy divertido.
↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.

8 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo simulador que te atrapará frente a la pantalla durante horas.

Worms Armageddon

Compañía: Team 17 **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT, DS.





↑ Su adictiva mecánica y el humor de todas las situaciones.
↓ Apuntar con las estrafalarias armas de los gusanos no es fácil.

5 **VALORACIÓN:** Llega a ser irresistible si juegas con más amigos, pero jugando solo pierde mucho.

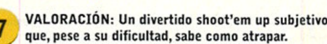
Shoot'em ups

LOS IMPRESCINDIBLES
- → EL MUNDO NUNCA ES...
- → ALIEN RESURRECCIÓN
- → MEDAL OF HONOR UNDER.

007 El Mundo Nuca es Suficiente
Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC.



↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.
↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.

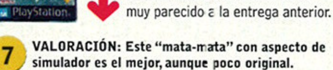


7 **VALORACIÓN:** Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe como atrapar.

Ace Combat 3
Compañía: Namco **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficamente es el mejor de la serie y mantiene la jugabilidad.
↓ El desarrollo de las misiones es muy parecido a la entrega anterior.



7 **VALORACIÓN:** Este "mata-mata" con aspecto de simulador es el mejor, aunque poco original.

Alien Resurrección
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



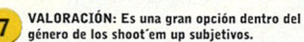
↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.
↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser muy desesperante.

8 **VALORACIÓN:** Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.

Armorines
Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Bien ambientado, es trepidante y los enemigos son muy listos.
↓ Técnicamente podría haber estado mejor, más variado y brillante.

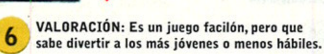


7 **VALORACIÓN:** Es una gran opción dentro del género de los shoot'em up subjetivos.

Army Men: Air Attack
Compañía: 3DO **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Nuestros soldados son pilotos de helicóptero y lo hacen muy bien.
↓ Gráficamente es muy simple y su control es demasiado sencillo.

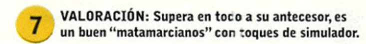


6 **VALORACIÓN:** Es un juego facilón, pero que sabe divertir a los más jóvenes o menos hábiles.

G-Police 2: Weapons of Justice
Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El aumento de naves controlables y el elevado número de armas.
↓ La mecánica de las misiones se vuelve muy repetitiva.



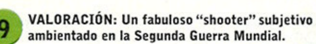
7 **VALORACIÓN:** Supera en todo a su antecesor, es un buen "matamarcianos" con toques de simulador.



Medal of Honor (Platinum)
Compañía: EA **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La inteligencia artificial de los enemigos y la ambientación.
↓ Técnicamente podría haber sido mejor, pero su realismo compensa.

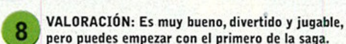


9 **VALORACIÓN:** Un fabuloso "shooter" subjetivo ambientado en la Segunda Guerra Mundial.

Medal of Honor Underground
Compañía: EA **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.
↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.

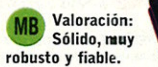


8 **VALORACIÓN:** Es muy bueno, divertido y jugable, pero puedes empezar con el primero de la saga.

JOYSTICKS

Arcade Stick Namco
Distribuye: Sony **Precio:** 9.490 ptas.

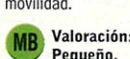
Este el el periférico que todo fanático de la lucha debería tener. Sólo es digital.



MB **Valoración:** Sólido, muy robusto y fiable.

Devastator
Distribuye: Proein **Precio:** 4.595 ptas.

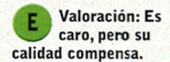
El mando es una pequeña maravilla en cuanto a calidad y movilidad.



MB **Valoración:** Pequeño, cómodo y a buen precio.

Analog Stick
Distribuye: Sony **Precio:** 9.990 ptas.

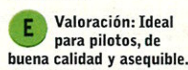
Ideal para simuladores de vuelo, aunque al ser analógico y digital se adapta a todo.



E **Valoración:** Es caro, pero su calidad compensa.

Eagle Max
Distribuye: Nostromo **Precio:** 3.990 ptas.

Dispone de multitud de funciones y botones para poder configurarlo.

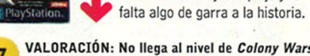


E **Valoración:** Ideal para pilotos, de buena calidad y asequible.

Star Trek Invasion
Compañía: Activision **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La ambientación Star Trek. Es muy divertido y te engancha rápido.
↓ El control es muy complejo y le falta algo de garra a la historia.



7 **VALORACIÓN:** No llega al nivel de *Colony Wars: Red Sun*, pero cuenta con el atractivo Star Trek.



Juegos de Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES
- → FIGHTING FORCE 2
- → TEKKEN 3
- → STREET FIGHTER ALPHA 3

Bloody Roar 2 (Precio Especial)
Compañía: Hudson **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.
↓ Pocos personajes y además, no tiene demasiados movimientos.

7 **VALORACIÓN:** Pese a sus carencias, es un título muy espectacular y jugable. Y menudo precio...

Jojo's Bizarre Adventure
Compañía: Capcom **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



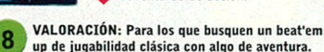
↑ En la línea *Street Fighter*, pero con importantes novedades y juegos.
↓ Es fácil encontrar rutinas para vencer a los rivales.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta la lucha 2D, este título te hará pasar muy buenos ratos.

Fighting Force 2
Compañía: Eidos **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.
↓ Carece de la variedad de las aventuras de acción.



8 **VALORACIÓN:** Para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica con algo de aventura.

Jedi Power Battles
Compañía: Lucas Arts **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC.

↑ Una gran recreación de la película con acción trepidante.
↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

8 **VALORACIÓN:** Un gran beat'em up y para dos jugadores simultáneos. Largo, difícil y divertido.

Street Fighter Alpha 3 (Precio E.)
Compañía: Capcom **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC.




↑ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.
↓ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

10 **VALORACIÓN:** Por su calidad, modos de juego y personajes, es el mejor juego de lucha 2D.

Tekken 3 (Platinum)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **VALORACIÓN:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.



Gekido
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

↑ Un gran apartado gráfico y una gran colección de ataques.
↓ Su estilo de juego es simple, por lo que se hace algo monótono.

7 **VALORACIÓN:** Un atractivo beat'em up al estilo clásico, aunque pierde algo por su simpleza.



WWF Smackdown 2!
Compañía: THQ **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT.



↑ Es un juego de lucha libre muy rápido y con un control sencillo.
↓ Las animaciones de los luchadores resultan un poco rígidas.

7 **VALORACIÓN:** De lo mejorcito del género, gracias a su fácil control y sus modos de juego.

Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES



→ ABE'S ODDYSEE → CRASH BANDICOOT 3
→ RAYMAN 2 → SPYRO EL AÑO DEL DRAGóN
→ TARZÁN → TOY STORY 2

Abe' Oddysee (Precio Especial)

Compañía: GTI **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a obsesionar.
↓ Que no te gusten los plataformas difíciles y de pensar mucho.

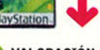
10 **VALORACIÓN: Una irresistible combinación de acción e inteligencia con una técnica increíble.**



Bichos (Platinum)

Compañía: Sony/Disney **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Su parecido con la película es total. Es muy largo y difícil.
↓ El mal juego de cámaras entorpecen un poco la jugabilidad.

8 **VALORACIÓN: Te puedes divertir a cualquier edad con su divertida mezcla de plataformas y aventura.**

Bugs Bunny LIT (Precio Especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es variado, largo y está plagado de situaciones y curiosas.
↓ El control y las cámaras pueden ponernos en algún apuro.



7 **VALORACIÓN: Un plataformas simpático y variado, plagado de posibilidades.**

Crash Bandicoot 3 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

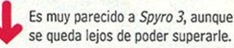
10 **VALORACIÓN: Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.**

Muppet Monster Adventure

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es divertido y sabe enganchar con el carisma de los personajes.
↓ Es muy parecido a *Spyro 3*, aunque se queda lejos de poder superarle.





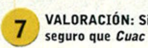
8 **VALORACIÓN: Un juego perfecto para el que busque un plataformas 3D largo y no muy difícil.**

Pato Donald Cuac Attack

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La puesta en escena de Donald y el genial doblaje del juego.
↓ Su corta duración y la dificultad de algunos jefes finales.



7 **VALORACIÓN: Si os gustó *Crash Bandicoot*, casi seguro que *Cuac Attack* también os gustará.**



Rayman 2

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y su suave control.
↓ El juego de cámaras no siempre está disponible.

9 **VALORACIÓN: Un gran plataformas 3D, lleno de alternativas, que atrapará a los amantes del género.**

Spyro 3: el año del dragón

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.
↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.

10 **VALORACIÓN: Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.**

Tarzán (Platinum)

Compañía: Disney **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Una fiel adaptación de la peli, con un desarrollo sencillo y divertido.
↓ Para los jugones expertos puede resultar demasiado fácil.

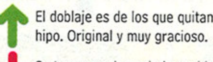


7 **VALORACIÓN: Una excelente puesta en escena para un juego divertido, aunque facilón.**

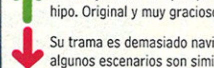
The Grinch

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ El doblaje es de los que quitan el hipo. Original y muy gracioso.
↓ Su trama es demasiado navideña y algunos escenarios son similares.



8 **VALORACIÓN: Un plataformas con aventurilla muy fresco y original. Le falta variedad de escenarios.**

Toy Story 2 (Platinum)

Compañía: Disney **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un gran plataformas 3D con todo el humor y diversión de la película.
↓ Las cámaras no son fiables, pero tampoco molestan demasiado.

8 **VALORACIÓN: Un gran plataformas, lleno de alternativas, largo y dificilillo. Muy divertido.**



Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES

→ COLIN MCRAE 2 → CRASH TEAM RACING
→ DRIVER 2 → F1 CHAMPIONSHIP 2000
→ GRAN TURISMO 2 → TOCA WORLD TC

ANALÓGICOS

Dual Shock

Distribuye: Sony Precio: 4.300 ptas.

El mando oficial es el mejor y más fiable del mercado.



MB **Valoración: Puede parecer caro, pero es sin duda el mejor de todos.**

Mad Catz Dual Force

Distribuye: Proein Precio: 4.300 ptas.

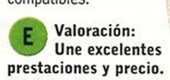
Los sticks funcionan con los modos analógico y digital. Buena respuesta.

MB **Valoración: Más prestaciones que el oficial, menos calidad.**

Shock 2 Infrarrojos

Distribuye: Guillemot Precio: 4.990 ptas.

El único pad analógico sin cables. Compatible con modo analógico y digital.



E **Valoración: El mejor "sin cables" y 100% compatible.**

Dual Impact

Distribuye: Netac Precio: 2.990 ptas.

Cómodo, de gran calidad y con sticks 100% compatibles.

E **Valoración: Une excelentes prestaciones y precio.**

Colin McRae Rally 2.0

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V.



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.
↓ Un exceso de popping y pixelación le roba la nota de 10 puntos.

9 **VALORACIÓN: No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.**

Crash Team Racing (Platinum)

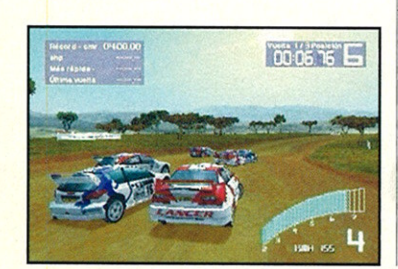
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V.



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.
↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.



8 **VALORACIÓN: Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.**



Destruction Derby Raw

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V.



↑ Lo espectacular de los choques, el número de coches en pantalla.
↓ Tanto choque y golpazo a la larga puede hacerse algo aburrido.

7 **VALORACIÓN: El más divertido de la saga, pese a que todo el juego se reduce a chocarse.**

Driver (Platinum)

Compañía: GTI **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

↑ Su jugabilidad, su originalidad y la enorme diversión que provoca.
↓ Aunque acaba siendo un poco repetitivo, no llega a cansar.

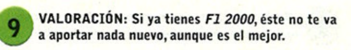
10 **VALORACIÓN: Es un juego muy original, altamente adictivo y jugable. Cómpratelo ya.**

F1 Championship Season 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Gran calidad gráfica y muchas variables reales de la temporada.
↓ Demasiado parecido a *F1 2000*, es una simple actualización.



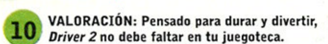
9 **VALORACIÓN: Si ya tienes *F1 2000*, éste no te va a aportar nada nuevo, aunque es el mejor.**

Driver 2
Compañía: Infogrames **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V.



↑ Supera en muchos aspectos a la primera parte. ¡Y tiene 2 CDs!

↓ Sus pocos defectos técnicos son totalmente perdonables.



10 VALORACIÓN: Pensado para durar y divertir, *Driver 2* no debe faltar en tu juegoteca.



Gran Turismo 2 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V.



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...

↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 VALORACIÓN: Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?



Moto Racer World Tour
Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V.



↑ Buena jugabilidad y poder optar entre motos de cross o carretera.

↓ Exceso de popping y no tiene circuitos y campeonatos reales.

8 VALORACIÓN: El mejor juego de motos para PlayStation. Es variado y divertido, aunque no real.

NFS V: Porsche 2000
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V.



↑ Tiene un montón de modos de juego y resulta largo y divertido.

↓ Algunos defectos técnicos y que sólo puedes conducir Porsches...

8 VALORACIÓN: Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable.

RC de Go!
Compañía: Acclaim **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Muy divertido y original y con un estupendo apartado gráfico.

↓ Si no te gusta demasiado el mundo del radio control...

8 VALORACIÓN: Un soplo de aire fresco en el género, ya que consiste en pilotar coches de RC.

Toca World Touring Cars
Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS.



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...

↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

10 VALORACIÓN: Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.

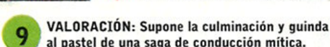


Ridge Racer Type 4 (Platinum)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.

↓ Se echan en falta coches reales y algún que otro circuito más.



9 VALORACIÓN: Supone la culminación y guinda al pastel de una saga de conducción mítica.

V-Rally 2 (Precio Especial)
Compañía: Infogrames **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El editor de circuitos.

↓ No está traducido, y se echa en falta más emoción al correr.

9 VALORACIÓN: Un gran simulador que engancha desde la primera partida por su difícil control.

Wipe3out Especial Edition
Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

↑ Es un "remix" perfecto de todas las entregas de *Wipeout*.

↓ Podrían haber aprovechado para ajustar un poco la dificultad...

8 VALORACIÓN: Sus muchas naves, opciones y su bajo precio, lo hacen muy recomendable.

VOLANTES

360 Modena Ferrari
Distribuye: Guillemot Precio: 10.990ptas.

Un volante precioso, con muy buenas prestaciones en todos los aspectos.



E Valoración: Buen precio, y es compatible con PS2

Speedster
Distribuye: Ardistel Precio: 12.490 ptas.

Parece un volante de verdad, pedales geniales y con palanca de cambios.

E Valoración: Es 100% compatible y muy realista.

McLaren
Distribuye: Acclaim Precio: 11.990 ptas.

Diseño atractivo, con freno de mano y compatible con todos los sistemas.



E Valoración: Una opción a tener muy en cuenta.

ACT. Labs Racing
Distribuye: Nostromo Precio: 15.990 ptas.

Con su sistema de cartuchos es compatible con cualquier consola.

MB Valoración: El mejor volante del mercado, aunque bastante caro.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES

→ FIFA 2001 → ISS PRO EVOLUTION
→ KNOCKOUT KINGS 2001
→ NBA LIVE 2001 → TONY HAWK'S 2

All Star Tennis 2000
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Su jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.

↓ La excesiva lentitud de los partidos de dobles.

8 VALORACIÓN: Es el mejor juego de tenis, pero si tienes la versión del 99 no te va a compensar.

Burstrick
Compañía: Virgin **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

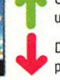


↑ Su originalidad: es el primer juego de esquí acuático.

↓ Puede hacerse algo monótono, aunque el precio compensa.

6 VALORACIÓN: Una divertida opción para los que busquen nuevos juegos deportivos.

CoolBoarders 4
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.

↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

8 VALORACIÓN: El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.

Espn Int. Superstar Soccer
Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Mucho más fácil de jugar que *ISS Pro* y tiene los nombres reales.

↓ No es demasiado realista y está en inglés. No es un simulador.

8 VALORACIÓN: Carece del realismo de *ISS Pro Evolution*, pero es más jugable.

Esto es Fútbol 2
Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ El realismo de las jugadas y las muchas variables para marcar.

↓ Los jugadores son reales, pero no los equipos.

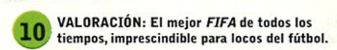
9 VALORACIÓN: Uno de los mejores simuladores del momento, pero no supera a *FIFA 2001*.

FIFA 2001
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC.



↑ Las animaciones, la jugabilidad, los nuevos movimientos, en fin, todo.

↓ Es muy parecido al anterior, por lo que si la actualidad te da igual...



10 VALORACIÓN: El mejor *FIFA* de todos los tiempos, imprescindible para locos del fútbol.

Grind Session
Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Está en la línea *Tony Hawk*, aunque con nuevas modalidades.

↓ No supera a *Tony Hawk 2* y los escenarios son algo pequeños.

8 VALORACIÓN: Un gran juego de skate, aunque queda por debajo del maestro: *Tony Hawk 2*.

Inter. Track & Field 2
Compañía: Konami **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.

↓ 12 pruebas pueden ser pocas, sobretodo si jugamos solos.

8 VALORACIÓN: El mejor juego de olimpiadas que puedes disfrutar hoy por hoy.

Knockout Kings 2001
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.




↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.

↓ A nivel jugable, no incorpora demasiadas novedades.

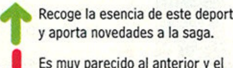
9 VALORACIÓN: Aunque es muy parecido a la versión anterior, es el mejor juego de boxeo actual.



NBA Live 2001

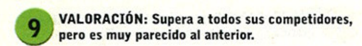


Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



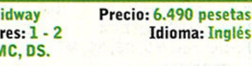
↑ Recoge la esencia de este deporte y aporta novedades a la saga.

↓ Es muy parecido al anterior y el sistema defensivo es complicado.



9 **VALORACIÓN:** Supera a todos sus competidores, pero es muy parecido al anterior.

Ready 2 Rumble Boxing R.2



Compañía: Midway **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Se ha aumentado el tamaño y la velocidad de los boxeadores.

↓ Nada destacable, únicamente que no te gusten los juegos de boxeo.

8 **VALORACIÓN:** La jugabilidad y las mejoradas prestaciones, le hacen un juego muy interesante.

Tiger PGA Tour 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La calidad gráfica, movimientos, los modos de competición

↓ Cuesta un poco cogerle el truquillo a los mandos.

8 **VALORACIÓN:** El mejor juego de golf del momento, si te gusta este deporte, hazte con él.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Compañía: Activision **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC.



↑ Los editores, el mejorado apartado gráfico, la banda sonora...

↓ El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios.

10 **VALORACIÓN:** El juego más divertido, completo y adictivo de skate, hazte con él ahora mismo.



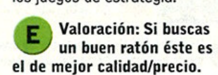
VARIOS

Ratón Samurai

Distribuye: Nostromo **Precio:** 1.990 ptas.

Ideal para disfrutar a tope de las aventuras gráficas y los juegos de estrategia.



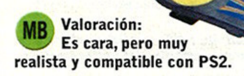


E **Valoración:** Si buscas un buen ratón éste es el de mejor calidad/precio.

RGB Piranha

Distribuye: Aplisoft **Precio:** 1.990 ptas.

Nada mejor que un cable RGB para lograr la mejor calidad de imagen.



E **Valoración:** Buenas prestaciones y a un precio más que interesante.

Freestyler Board

Distribuye: Guillemot **Precio:** 14.990 ptas.

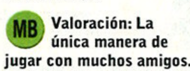
Disfruta al máximo del skate y el snow con esta realista tabla.

MB **Valoración:** Es cara, pero muy realista y compatible con PS2.

MultiTap

Distribuye: Sony **Precio:** 3.990 ptas.

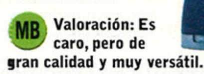
Permite conectar cinco mandos para jugar al mismo tiempo.



MB **Valoración:** La única manera de jugar con muchos amigos.

Sound Station

Distribuye: Nostromo **Precio:** 12.000



Convierte tu consola en un equipo estéreo. Sirve para TV o walkmans.



MB **Valoración:** Es caro, pero de gran calidad y muy versátil.

Kit de limpieza

Distribuye: Adelar **Precio:** 1.490 ptas.

Para tener impecables los CDs. Los limpia a fondo con productos adecuados.

B **Valoración:** Si eres un fanático de la limpieza te gustará: da buenos resultados.

Tony Hawk's (Platinum)

Compañía: Activision **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La espectacularidad de todas las piruetas y acrobacias.

↓ No poder competir directamente contra otros skaters.

9 **VALORACIÓN:** La primera incursión en el mundo del monopatín no podía ser mejor.

Juegos Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES

→ BEATMANIA → CAPCOM GENERATIONS
→ BUST A MOVE 2 → JUNGLA DE CRISTAL 2
→ INCREDIBLE CRISIS → POINT BLANK 2

Beatmania European Edition

Compañía: Konami **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.





↑ Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando incluido.

↓ Que puede que no a todo el mundo le "mole" ejercer de Disc Jokey.

9 **VALORACIÓN:** Un genial juego musical que hará las delicias de los que busquen cosas nuevas.

Bishi Bashi Special

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ La sencillez, sentido del humor y diversión de todas las pruebas.

↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 **VALORACIÓN:** Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

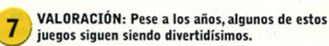
Capcom Generations

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Cuatro CDs con 14 de los mejores clásicos de Capcom.

↓ Ante tanta variedad, se ha colado algún juego algo sosete.



7 **VALORACIÓN:** Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

El Libro de la Selva

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Jugar con la alfombra de baile. El encanto de los personajes.

↓ En los niveles de dificultad bajos, el juego puede resultar algo corto.

7 **VALORACIÓN:** Un estupendo juego musical que busca la diversión de toda la familia.

Incredible Crisis

Compañía: Virgin **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ La originalidad y grado de locura que encierran las 24 pruebas.

↓ Te quedas con ganas de darle marcha a 24 pruebas más.

8 **VALORACIÓN:** Un party Game de inmejorable sentido del humor. Corto, pero a buen precio.

Jungla de Cristal. Trilogía 2

Compañía: Fox Interac. **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.

↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

Point Blank 2

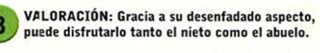
Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, P.





↑ Un juego de pistola de simpático planteamiento.

↓ Jugando solo no es tan divertido. La sencillez de alguna prueba.



8 **VALORACIÓN:** Gracia a su desenfadado aspecto, puede disfrutarlo tanto el nieto como el abuelo.

Rugrats: excursión al estudio

Compañía: Midway **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Muchos niveles con estilo de minijuegos: golf, carreras...

↓ Puede hacerse algo corto, y tiene problemas con el control.

7 **VALORACIÓN:** Un juego para los más pequeños que también puede llegar a gustar a los mayores.

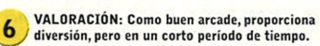
Strider 2

Compañía: Capcom **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Incluye la primera versión de *Strider* y tiene varios finales.

↓ Su vida jugable es muy corta y resulta demasiado facilón.



6 **VALORACIÓN:** Como buen arcade, proporciona diversión, pero en un corto periodo de tiempo.

Time Crisis (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, P.

↑ Una perfecta conversión de la recreativa, y además con extras.

↓ Cuando ya te conoces el recorrido lineal, puede perder interés.

8 **VALORACIÓN:** Un juego de pistola muy bueno, que enganchará a los seguidores del género.

True Pinball (Precio especial)

Compañía: Ocean **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.





↑ Cuatro mesas a cual más divertida y a buen precio.

↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea un poco en diversión .

7 **VALORACIÓN:** Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

Vib Ribbon

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Tus CDs de música son niveles nuevos de juego. ¡Qué original!

↓ Su aspecto visual, pese a no ser importante, no llama la atención.

7 **VALORACIÓN:** Un juego musical original y divertido. Además es tan largo como tu colección de CDs.

PlayStation 2

LOS IMPRESCINDIBLES



→ DEAD OR ALIVE 2 → FIFA 2001
→ INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
→ MOTO GP → TEKKEN TAG TOURNAMENT

Dead or Alive 2
Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT.



↑ Los escenarios con numerosos planos de altura, las luchadoras..
↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

7 **VALORACIÓN:** *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Dynasty Warriors 2
Compañía: Acclaim **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC.



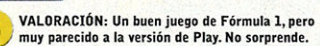
↑ La cantidad de personajes que pone en pantalla a la vez.
↓ Es un poco monótono y limitado, como suele pasar en los beat'em up.

7 **VALORACIÓN:** Bajo su interesante apartado gráfico se esconde un título repetitivo.

F1 Championship Season 2000
Compañía: EA **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La alta resolución gráfica del juego. La parada en boxes.
↓ Es una réplica de la versión Play y se ha eliminado un modo de juego.



6 **VALORACIÓN:** Un buen juego de Fórmula 1, pero muy parecido a la versión de Play. No sorprende.

Fantavision
Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ La cantidad y calidad de efectos de luz. Su sencillo sistema de juego.
↓ Sus 9 niveles se hacen bastante cortos y tanta explosión aburre.

6 **VALORACIÓN:** Un puzzle completamente original pero que parece orientado a los gustos japoneses.

FIFA 2001
Compañía: EA Sports **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ El fabuloso trabajo de coblaje y los no menos impresionantes gráficos.
↓ Apenas tiene novedades jugables, con la versión PlayStation.

8 **VALORACIÓN:** Es un nuevo *FIFA*, con todo lo que ello conlleva, pero muy mejorado gráficamente.

International Superstar Soccer
Compañía: Konami **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT.



↑ Su impagable sistema de control, el volumen del césped y los nombres.
↓ Comentarios muy tristes y se echan en falta clubes y más tipos de liga.

8 **VALORACIÓN:** La ausencia de competiciones se suple con un sistema de juego insuperable.

Kessen
Compañía: EA/Koei **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Las escenas de combate. Las variables "políticas".
↓ Imperdonable que esté en inglés. No es demasiado largo.

7 **VALORACIÓN:** Es un juego innovador y capaz de enganchar, especialmente si te gusta la estrategia.

Knockout Kings 2001
Compañía: EA Sports **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Las animaciones son más fluidas que en PlayStation.
↓ No hay nada jugable que distinga a una versión de la otra.

7 **VALORACIÓN:** Es el mejor simulador de boxeo que existe, pero aporta poco a la versión de Play.

Moto GP
Compañía: Namco **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El apartado gráfico, la sensación de velocidad, el fabuloso control...
↓ Presenta pocos circuitos y su modo multijugador es flojo.

8 **VALORACIÓN:** Si incluyera todos los circuitos reales sería un auténtico imprescindible.

NBA Live 2001
Compañía: EA Sports **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Baloncesto del bueno, con fluidas animaciones y gran calidad técnica.
↓ Tiene hasta los defectos de Play: irregular IA y barullos en la zona.

7 **VALORACIÓN:** Es un buen simulador de basket, pero no aprovecha las posibilidades de PS2.

Oni
Compañía: THQ **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su perfecta conjunción de lucha, acción en investigación.
↓ Su alto nivel de dificultad puede llegar a hacerse desesperante.

8 **VALORACIÓN:** Si eres paciente, esta aventura te ofrecerá muchas horas de diversión.

Pato Donald Cuac attack!!
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 9.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un plataformas divertidos y con niveles que no tenía en PlayStation.
↓ Es un clon de la serie *Crash* y muy similar a la versión PlayStation.

7 **VALORACIÓN:** Ideal para los amantes de las plataformas, aunque en PS2 esperábamos más.

Rayman Revolution
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 9.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.
↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 **VALORACIÓN:** Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.

RC Revenge Pro
Compañía: Acclaim **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Divertidas carreras de coches de radio control en imaginativas pistas.
↓ Que no te gusten este estilo de carreras o que tengas el de Play.

6 **VALORACIÓN:** Mejores gráficos y más circuitos para un juego casi igual al de PlayStation.

Ready to Rumble Round 2
Compañía: Midway **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.
↓ Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.

7 **VALORACIÓN:** Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo acaba siendo repetitivo.

Ridge Racer V
Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El sistema de derrapes y el espíritu del juego, idéntico al original.
↓ El nefasto modo para dos jugadores, los fallos de cámara.

7 **VALORACIÓN:** Namco ha dado forma a un gran título, aunque no es el juego de coches definitivo.

Silent Scope
Compañía: Konami **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Ser un francotirador para acabar con una situación de peligro.
↓ Pocas opciones de juego. Te lo acabas en menos de 3 horas.

5 **VALORACIÓN:** Es un típico juego de disparos, aunque no puedes utilizar una pistola.

Smugglers Run
Compañía: RockStar **Precio:** 11.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



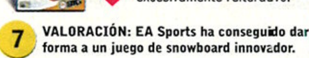
↑ Su enfoque, estilo *Driver*, pero todo terreno. Bien conseguido.
↓ Casi todas las misiones consisten en lo mismo, se hace monótono.

7 **VALORACIÓN:** Una realización técnica de lujo, pero mal aprovechada por su desarrollo repetitivo.

SSX Snowboard Supercross
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ El largo, amplio y retorcido trazado de las 8 pistas del juego.
↓ Su sistema de competición resulta excesivamente reiterativo.



7 **VALORACIÓN:** EA Sports ha conseguido dar forma a un juego de snowboard innovador.

Tekken Tag Tournament
Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC.

↑ Es el título más impresionante a nivel técnico y una delicia jugarlo.
↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

8 **VALORACIÓN:** *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

Super Bust A Move
Compañía: Acclaim **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ El mismo puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.
↓ Es tan parecido a los anteriores que con el de PlayStation te sobra.

6 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, pero ya existe en PlayStation.

Theme Park World
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Poder dirigir, crear y diseñar nuestro propio parque de atracciones.
↓ Que no esté en castellano y lo poco que aporta al juego de PlayStation.

6 **VALORACIÓN:** Un buen simulador, que encandilará a los estrategas, aunque podría haberse mejorado.

Wild, wild Racing
Compañía: Rage **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un desarrollo divertido, para un alocado arcade bien construido.
↓ El giro de los vehículos no está bien conseguido. Es irreal.

6 **VALORACIÓN:** Es una buena opción si lo que buscas es un arcade de carreras sin mas.



500 ptas.

de descuento en tu compra en



OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE Play manía

¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LOS SETENTA CENTROS MAIL DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU CENTRO MAIL MÁS CERCANO LLAMA AL 902 17 18 19 O CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS.

POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. CENTRO MAIL TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 902 17 18 19

DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 7.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE CENTRO MAIL.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 31 DE MARZO DE 2001.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			



Play manía

Forma de pago

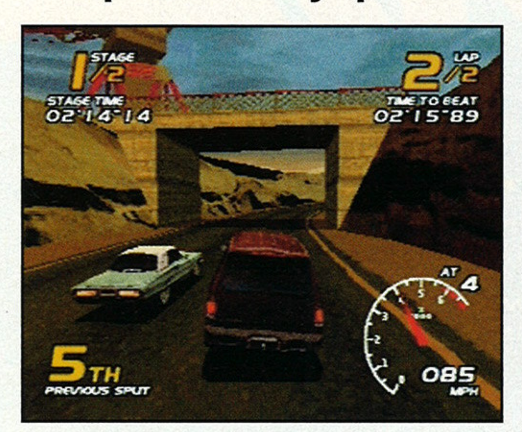
❐ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.)

□ PlayStation □ Acclaim □ Velocidad

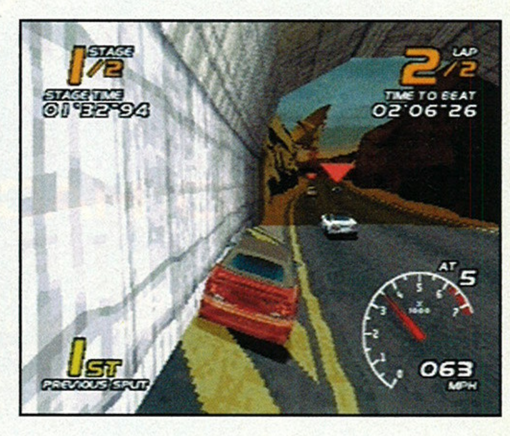
Con la velocidad por bandera

VANISHING POINT

Aunque la espera se ha hecho eterna, Acclaim ya está dando los últimos toques a su prometedor *Vanishing Point*, un juego que ha levantado muchas expectativas y que se destapa como uno de los grandes títulos de este año.







Los trazados de los circuitos estarán plagados de escalofriantes rampas y cambios de rasante. Además, correremos sobre ellos a diferentes horas del día.

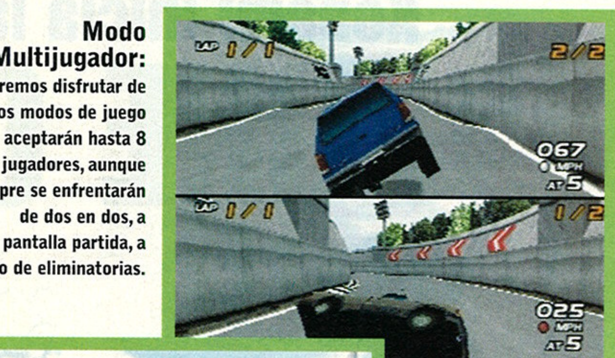
Después de un largo retraso, ya tenemos en nuestras manos una versión de *Vanishing Point* que se acerca mucho a lo que va a ser el juego definitivo. Ciertamente, aún quedan algunas detalles por pulir, pero la primera impresión no podía ser mejor.

Lo que más nos ha llamado la atención es sin duda la presentación gráfica del juego. Clockworks, fiel a su promesa, ha dedicado la mayor parte de sus esfuerzos a conseguir que los escenarios del juego impresionen por su sólida construcción, su ausencia absoluta de "popping" y niebla, y por la gran cantidad de elementos, tanto móviles como fijos, que es capaz de poner en pantalla. Los coches, sin embargo, van a ser un poco más pequeños de lo que últimamente hemos estado viendo, aunque construidos con realismo y con una sorprendente variedad de modelos compitiendo simultáneamente (deportivos, furgonetas, familiares...). En el tema gráfico, *Vanishing Point* parece cumplir sobradamente con todas las expectativas.



Variedad en modos de juego

Modo Multijugador:
Podremos disfrutar de varios modos de juego que aceptarán hasta 8 jugadores, aunque siempre se enfrentarán de dos en dos, a pantalla partida, a modo de eliminatorias.





Modo Stunt:
Uno de los modos de juego más divertidos nos ofrecerá la posibilidad de ir superando distintos retos acrobáticos a los mandos de diferentes vehículos. Habrá pruebas de velocidad, destreza, saltos...

Gracias a un inmejorable trabajo gráfico, Vanishing Point puede alardear de ser uno de los juegos de velocidad más sólidos del catálogo de PlayStation.

Si pasamos al apartado jugable, descubrimos que no van a faltar todo tipo de modos de juego, con mención especial para el Modo Acrobático, así como un buen puñado de opciones para varios jugadores. De este modo, podremos optar por jugar un peculiar torneo para un solo jugador, o una frenética carrera por eliminatorias con hasta siete contendientes más.

Eso sí, llama la atención el peculiar sistema de juego desarrollado por Clockworks, que nos emplaza a ir ganando sucesivos torneos para ir obteniendo más vehículos (de 32 existentes sólo hay 2 disponibles al principio) o circuitos. También resultará un tanto peculiar el sistema de competición ya que, aunque habrá más de 20 coches circulando por la misma pista que nosotros, en realidad nuestra lucha será contra el crono y lo que contará al final será más el tiempo que empleemos en completar el circuito, que los coches que logremos adelantar. De hecho, muchos de los vehículos con los que nos encontraremos no serán competidores, sino el tráfico normal de unos trazados urbanos.

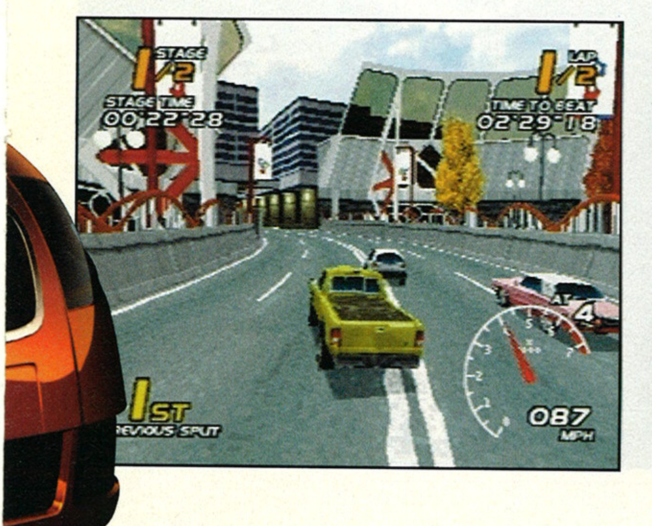
Lo demás ya lo sabéis, decenas de vehículos reales de prestigiosas marcas como Ford, BMW, Aston Martin, Alfa Romeo; variedad en las monturas, desde deportivos a camiones o coches clásicos, y una sensación de velocidad muy, muy conseguida. Eso sin olvidarnos de que llegará traducido.

El único punto oscuro de *Vanishing Point* es un sistema de control excesivamente sensible, debido a la sensación de ligereza de los coches. Eso sí, en cada versión que hemos probado este aspecto ha ido mejorando sensiblemente, por lo que es fácil que en la versión definitiva del juego podamos disfrutar de un control mucho menos exigente y sencillo. Muy pronto, esta vez sí, podremos comprobarlo.



A medida que ganemos campeonatos iremos abriendo nuevos circuitos y coches, por lo que al principio no habrá más que dos disponibles.

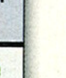






La clave

Habrá que ver si se ajusta algo mejor el control, ya que los coches parecen tener poco peso e irse con demasiada facilidad en las curvas. Si este aspecto se lima estaremos ante un juego de velocidad capaz de competir con los grandes del género.

PRIMERA IMPRESIÓN:  E

PlayStation 2 · Konami · Acción

Konami inicia la revolución tecnológica

ZONE OF ENDERS



ZOE ha sido durante los últimos meses uno de los juegos para PS2 que hemos estado esperando con mayor impaciencia... pero la sorpresa ha sido aún mayor al comprobar que el juego excederá, y además con creces, nuestras expectativas más optimistas.

Konami parece haberle cogido el pulso a las supuestas dificultades de programación que presenta PS2, ya que casi sin excepción, sus primeros juegos están presentando un elevado nivel de calidad. No obstante, el primer título en demostrar un verdadero salto generacional va a ser *ZOE*, un IMPECABLE juego de acción protagonizado por Mechas, que contará con una impresionante y cuidada historia de fondo y unos impactantes apartados técnico y gráfico.

Para el desarrollo de *ZOE*, Konami ha reunido a unos cuantos nombres míticos de la compañía, como Hideo Kojima (productor y supervisor), Yoji Shinkawa (diseñador de Mechas) y Noriaki Omura (director), fusionando así los exquisitos planteamientos del primero con la soberbia recreación de los "exoesqueletos" del segundo, sin olvidar las complejas tramas argumentales que ha creado Omura para la saga Tokimeki Memorial. El resultado es un combinado que nos va a ofrecer el mayor espectáculo gráfico de PS2, con continuas explosiones y gigantescos modelos deambulando por sus interactivos escenarios, adornado un sistema de control asequible, que combinará lo mejor de *Omega Boost* y





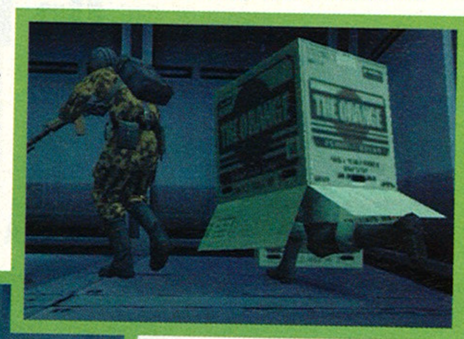
Como en cualquier buen juego de acción que se precie, *Zone Of Enders* contará con numerosos enemigos finales, que cobrarán la forma de gigantescos Mechas y enormes artefactos mecánicos.

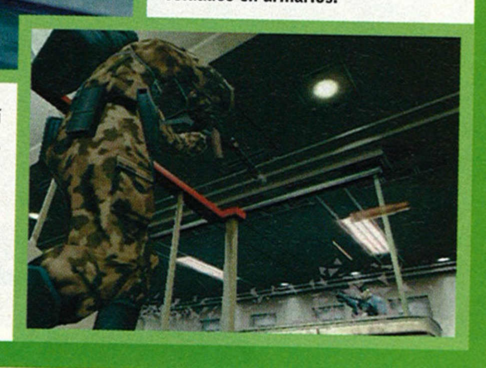




Con la demo de Metal Gear

Konami ya nos ha confirmado que la versión PAL de *ZOE* también incluirá la demo jugable de *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*. Por lo que sabemos, la demo durará casi una hora.





En la demo, Snake podrá realizar numerosas acciones, como esconder los cuerpos de los soldados en armarios.

Si *ZOE* parece por sí mismo un gran juego, el mero hecho de venderse con la demo de *MGS2* puede lanzar aún más sus previsibles cifras ventas... y si no, tiempo al tiempo.

ZOE puede ser el primer juego que realmente llegue a demostrar el potencial de PlayStation 2. A nosotros nos ha impresionado.

Destrega, y que contará con un hilo argumental que bien podría haber sido el de Evangelion, uno de los mejores mangas de la historia de los Mechas.

Su argumento, que será conducido por unas impresionantes CGs y secuencias de vídeo en tiempo real, nos presentará a Leo Stenbuck, un *ZOE* o habitante de la última zona espacial conquistada por el hombre, que se ve obligado a pilotar un gigantesco robot llamado Jehuty para poner fin a los conflictos bélicos que asolan su planeta. Como podéis imaginar, Jehuty podrá utilizar más de una decena de armas y ejecutará de manera sencilla numerosas acciones, como protegerse, acumular energía o desplazarse rápidamente gracias a sus propulsores.

Nosotros ya hemos jugado con la versión final, y os podemos garantizar que nos hemos quedado sin palabras.

Sin temor a exagerar un pelo, *ZOE* ha sido el primer juego de PS2 que nos ha sorprendido de verdad, a lo bestia, como lo hizo en su día *Ridge Racer* para PlayStation o *Super Mario* para Nintendo 64. Y eso, como podréis imaginar, no está al alcance de cualquier juego.

Por eso, y aunque todavía es pronto, nos vamos a encontrar con una nueva bestia técnica que, probablemente, abrirá una nueva etapa en PS2.

La clave

Hasta ahora hemos visto buenos juegos en PS2, pero poco más. Este fabuloso *ZOE* viene preparado para demostrar que PS2 tiene mucho que decir, tanto en cuestiones técnicas como en originalidad. Va a ser, sin duda alguna, un juego excepcional.

PRIMERA IMPRESIÓN: 



Contaremos con un buen arsenal compuesto por armas de fuego y de combate cuerpo a cuerpo.



Los entornos serán altamente interactivos, y un mal disparo podrá acabar con un edificio.



PlayStation | Electronic Arts | Rol

Un RPG con mucha acción

DARKSTONE



Siguiendo la estela de clásicos como *Diablo*, Electronic Arts nos propone un Action RPG donde la habilidad será tan importante como la investigación.

Casi por sorpresa llegará el mes que viene *Darkstone*, una adaptación para nuestra consola gris del juego de Delphine Software que apareció en PC el año pasado. Se tratará de un RPG de acción que promete muchas cosas buenas.

El argumento nos habla de un mago con muy malas pulgas que consigue una reliquia con la que puede transformarse en dragón. Bajo esta forma, decidirá que el resto de habitantes del planeta son muy molestos, por lo que idea absorber toda la energía del planeta y acabar con ellos. Tu deber será, tras elegir entre varios tipos de personajes (ladrón, guerrero, mago, etc), lanzarte por un mapeado 3D para aniquilar a la bestia. Deberás deambular por el mundo luchando y aniquilando criaturas infernales para así obtener experiencia e incrementar tus habilidades.

Mientras caminas por esos parajes, tendrás la oportunidad de conocer a diversas personas que te irán contando la historia según avances. Muchos de ellos serán comerciantes de los que obtendrás todo lo que necesitas (a cambio de dinero, claro), desde armas hasta alimento y hechizos. Según prosperes en la aventura se te irán encargando pequeñas misiones en las

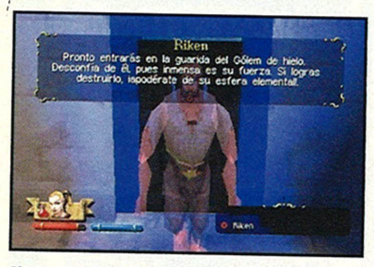
Si buscas un RPG diferente y rebosante de acción, no pierdas de vista este título, puede ser una grata sorpresa para los seguidores del género.



Un héroe para cada jugador

Antes de empezar deberás optar entre varios tipos de personajes: ladrón, mago, amazona... Cada uno tendrá unos atributos y estilo de lucha propios, por lo que la estrategia a utilizar será muy distinta en cada caso.





Si cumples las pequeñas misiones que te vayan encargando, ganarás útiles artefactos.



Habrá algunas bestias que, a modo de enemigos finales, te pondrán las cosas muy difíciles.

que tendrás que buscar un objeto o aniquilar alguna maléfica criatura.

Si bien todo esto es lo que encontramos en casi todos los juegos de rol del mercado, lo que hará a *Darkstone* diferente será la gran carga de acción que presentará su desarrollo. No te quedará más remedio que explorar bosques y mazmorras, literalmente infestados de enemigos, usando cualquier tipo de armas y conjuros, todo ello en tiempo real. Las espadas, hachas, cetros, etc que encontrarás serán numerosísimos y es que la mayor parte del tiempo lo pasarás luchando.

Para representar todo esto, se usará un motor 3D que generará unos escenarios muy sólidos y un acabado general bastante notable, y que nos permitirá modificar libremente la cámara como mejor nos convenga. Los controles y el interfaz usado para el complejo inventario serán todo un acierto por su sencillez y precisión.

Por si esto fuera poco, el juego parece ser de los que enganchan, debido sobretodo a su dinámico desarrollo. Además, todo indica que incluirá un método aleatorio de objetivos por lo que cada partida será diferente de la anterior. Vamos, un título que puede resultar ideal para los que busquen un RPG diferente.

La clave

Darkstone **es como un** ***Diablo*****, es decir, un RPG donde prima la acción a la hora de completar distintas mazmorras acabando con docenas de monstruos. La gran diversión que provocan este tipo de juegos puede ser la gran baza de** ***Darkstone*****.**

PRIMERA IMPRESIÓN:  MB

□ PlayStation □ Sony □ Arcade

Pistolas locas, tercera parte

POINT BLANK 3

Si te gustan los juegos de puntería, prepárate para disfrutar gracias a Namco de la tercera entrega de la mejor saga del género.



La variedad de modos de juego proporcionará largas horas de entretenimiento, ya sea jugando solo o acompañado de siete amigos más, sin duda, lo más divertido.

La intención de Namco parece ser que nos termine doliendo el brazo de tanto sujetar la pistola. O al menos eso parece al comprobar la gran cantidad de pruebas y modos de juego que nos tiene preparados con *Point Blank 3*. Y es que podremos disfrutar con más de 100 pruebas en las que serán tan importante la puntería, como la agilidad visual y la rapidez de disparo.

Los que ya habéis disfrutado de las dos anteriores entregas, conoceréis el estilo desenfadado y caricaturesco de la saga, algo que se mantendrá dando lugar a pruebas que a veces rozan el surrealismo. Como aliciente, muchas de ellas permanecerán inaccesibles hasta que completemos alguna de las modalidades de juego.

Entre los cinco modos de juego disponibles, no faltarán los clásicos Arcade y Training, a los que se unirá como novedad el modo Endurance, donde podremos jugar a la prueba que más nos guste hasta hartanos. Pero sin duda, los dos modos estrella serán Versus y Party, donde se alcanzan las cotas de diversión más altas al permitir hasta 8 jugadores. Sin embargo, echaremos en falta el modo Historia que aparecía en la segunda parte de la saga y que daba cierta coherencia al desarrollo. En cualquier caso, el juego promete.



El simpático y desenfado aspecto del juego le hace idóneo para toda la familia.



La clave

Que te gusten este tipo de juegos y tengas alguien con quien compartirlos. Toda la saga ***Point Blank*** **es una hilarante fuente de diversión y esta tercera entrega tiene toda la pinta de ser igual de divertida.**

PRIMERA IMPRESIÓN:  B

□ PlayStation 2 □ EA Sports □ Deportivo

Ni Del Bosque, ni el PC Fútbol, ni nadie... ¡¡voy a ganar yo sólo!!

MANAGER DE LIGA 2001

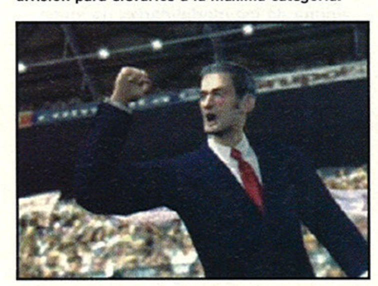
Tras la acogida de *Manager de Liga*, Codemasters vuelve al ataque con una secuela más completa y totalmente actualizada.







En *ML2001* podremos escoger equipos de 2ª división para elevarlos a la máxima categoría.



Los usuarios de PlayStation han estado pidiendo a gritos un manager de Liga completo, de fácil manejo y que se pudiera comparar en condiciones de igualdad al exitoso *PC Fútbol*. Ese juego fue *Manager de Liga* y ahora Codemasters, después de pulir ciertos aspectos, nos prepara una secuela mucho más completa y divertida.

Manager de Liga 2001 nos permitirá convertirnos en el entrenador-gestor-presidente de cualquier equipo de primera y segunda división de las ligas inglesa y española. Podremos inmiscuirnos, con completa libertad, en muchos más aspectos concernientes al club, algo que determinará el completo éxito o fracaso de la entidad. Habrá opciones y menús específicos para remodelar el campo y sus gradas, fichar, ceder y despedir a algunos jugadores y componentes del cuerpo técnico, modificar el precio de las entradas, alterar las estrategias de ataque y defensa... en fin, un compendio de opciones y acciones realmente elevado.

Las novedades más notables vendrán de un nuevo y más sencillo interfaz de control, la aparición de un modo para dos jugadores y la inclusión de más futbolistas, por supuesto, todos ellos reales y actualizados para la temporada en curso. Además, *Manager de Liga 2001* presentará partidas multi-temporada y partidos sencillos. El mes que viene os lo contaremos todo, todo.

Manager Wap

Codemasters también va a poner en funcionamiento *Manager de Liga* para teléfonos con tecnología WAP, una tendencia que poco a poco se va a convertir en algo casi natural...







Con ML2001 vas a tener la ocasión de convertirte en el presidente y entrenador de tu club preferido.

La clave

***ML2001* tiene papeletas suficientes para convertirse en el manager de liga definitivo para PS One, ya que casi presentará opciones hasta para regular el agua de los urinarios del estadio (es broma). Muy completo y muy sencillo de control.**

PRIMERA IMPRESIÓN: 

□ PlayStation □ Sony □ Deportivo

La cara individual del fútbol

LIBERO GRANDE INTERNATIONAL

La original saga de fútbol ideada por Namco está a punto de volver a PlayStation ofreciéndonos el mismo peculiar concepto de juego.



Igual que su predecesor, *Libero Grande 2* nos ofrecerá una visión "individualizada" del fútbol, muy distinta a la de los demás simuladores. El juego nos permitirá emular a nuestros ídolos, ya sean delanteros, defensas, centrocampistas o porteros, adoptando el control de un únicc jugador mientras ordenamos a los compañeros ciertas estrategias básicas mediante unas sencillas combinaciones de botones. Entre tanto tendremos que correr, pasar, desmarcarnos y tirar a puerta tal y como lo hace un jugador de verdad. Dispondremos de las 32 selecciones más importantes (aunque sin nombres reales) con las que podremos competir en una liga o torneo.

El apartado gráfico cumplirá bastante bien su cometido, mejorando lo que ya vimos en la primera parte, tanto en el aspecto de los jugadores como en las animaciones. Pero lo que sin duda más agradecerán los fans de la primera parte es la depuración que ha sufrido el control, algo que fue muy criticado en su día.



La clave

Este *Libero Grande 2* puede convertirse en una gran alternativa para los que busquen un juego de fútbol diferente. Al haberse pulido su sistema de control, los amantes del fútbol pueden encontrarse con una agradable sorpresa.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

□ PlayStation 2 □ Acclaim □ Estrategia

Estrategia al estilo Front Mission

ROBOT WARLORDS

Conocido en Japón como *Velvet File*, *Robot Warlords* se convertirá en el primer juego de estrategia protagonizado por Mechas para PS2, que será distribuido en nuestro país por Acclaim.



Antes de comenzar la batalla se nos explicarán los requisitos necesarios para ganarla.



En cada turno decidiremos las acciones que realiza cada Mecha sobre el tablero.





Con el buen sabor de boca dejado por *Front Mission 3* todavía en la memoria, nos ha sorprendido gratamente comprobar que otras compañías se han aventurado a traernos nuevas propuestas dentro de un género tan típicamente "chinaka" como es la estrategia bélica con Mechas. No obstante, ojalá todos los títulos de este subgénero presentaran la calidad de este *Robot Warlords*, ya que tanto a nivel gráfico como jugable cumple más que de sobra con todas las expectativas.

Robot Warlords parte de unas premisas idénticas a las del aclamada saga *Front Mission* de Square y, por lo tanto, se nos plantearán una serie de misiones y situaciones que tenemos que resolver con la ayuda de un compacto equipo de Mechas armados hasta las bielas. Todas las batallas se desarrollarán por turnos, y en cada uno de ellos podremos escoger el radio de movimiento de cada robot, el arma a utilizar y el blanco al que apuntar. Acto seguido, asistiremos a unas espectaculares secuencias de vídeo en tiempo real, que reproducirán con todo lujo de detalles las órdenes que acabamos de dar a los Mechas.

Al igual que en el juego de Square, algunos de estos enfrentamientos presentarán condiciones y requisitos para ganar la batalla, como concluir con los enemigos en menos de 10 turnos, y en todo momento estará presente un denso hilo argumental, que será conducido por unas secuencias estáticas que ilustrarán las conversaciones de numerosos personajes. El mes que viene, con una versión final en la mano, os podremos contar más cosas.

La clave

Pese a que, a primera vista parece un clon de *Front Mission 3*, *Robot Warlords* podrá hacer las delicias de quienes disfrutan con la estrategia de carácter nipón. Su argumento, además tiene buena pinta. Veremos como queda si lo traducen...

PRIMERA IMPRESIÓN: B

- PlayStation
- SNK
- Lucha

FATAL FURY WILD AMBITION





SNK ha decidido adaptar su exitosa saga de lucha a los nuevos tiempos que corren. El salto a las 3D supondrá un cambio radical en el concepto, hasta ahora inamovible, de los anteriores *Fatal Fury*, aunque conservaremos una buena respuesta al mando, velocidad en los combates y los combos de multi impactos.

Gráficamente no parece que vaya a apuntar demasiado alto y es posible que, si alguien de SNK no lo remedia, nos encontremos con luchadores con las aristas poligonales demasiado pronunciadas. Lo que sí puede sorprender son sus escenarios estáticos, al estilo *Tekken* que, en general, encerrarán bastante colorido y un alto grado de detalle. El compacto traerá un interesante modo historia, donde descubriremos muchas cosas de la vida de todos los luchadores.



PRIMERA IMPRESIÓN: B

- PlayStation
- SNK
- Lucha

SAMURAI SHOWDOWN



De nuevo nos encontramos con otra de las series de lucha de SNK que prepara su salto a las 3D. El título que llevará el subtítulo de *Warrior's Rage*, nos mostrará a luchadores conocidos por la mayoría de nosotros, como Hanzo y Haomaru, sólo que ahora serán 20 años más viejos (el tiempo no perdona). Los combates serán dinámicos y habrá que desgastar tres barras de energía para doblegar a nuestro rival. La sorpresa vendrá en forma de extras ocultos en el Modo de juego Ataque.

Las conversiones de *Samurai Showdown* y *Fatal Fury* están siendo programadas a un mismo tiempo, y quizá sea complicado decantarse por alguna de ellas. Pero, tranquilos, que el mes que viene estaremos nosotros aquí para valorarlos y ayudaros a elegir el mejor de los dos.



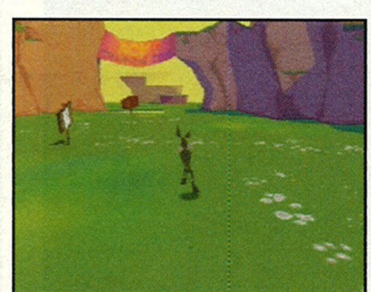


PRIMERA IMPRESIÓN: B

- PlayStation
- Infogrames
- Plataformas

LOONEY TUNES PERRO OVEJERO

El título completo de este juego será: *Perro Ovejero y Coyote*, lo cual ya dice mucho de la simpatía que destilará en todas sus fases. En él manejaremos a los personajes de la factoría Looney Tunes, en lo que promete ser un plataformas facilón y divertido, especialmente dedicado a los más jóvenes. El juego contará con un suave control, y un buen juego de cámaras para observar los escenarios.



PRIMERA IMPRESIÓN: B

- PlayStation
- Infogrames
- Shoot'em up

DUKE NUKEM: PLANET OF BABES

Los que conocéis a este personaje ya sabéis que vais a encontrar acción, tiroteos, niveles plagados de puzzles y pinceladas de humor. Lamentablemente, el apartado gráfico presenta bastantes deficiencias que si no se corrigen...



PRIMERA IMPRESIÓN: R

- PS2
- 3DO
- Arcade

ARMY MEN SARGE'S HEROES 2

Las batallas plásticas de estos dos ejércitos parecen no tener fin. En esta ocasión le tocará a PS2 retomar estos combates con todo tipo de armamento militar, dentro de un entorno gráfico que tendrá sorprendentes efectos de luz, y una suavidad de formas en los escenarios que serán los elementos destacados de este nuevo título. En un próximo número de la revista os contaremos más cosas.



PRIMERA IMPRESIÓN: B

- PS2
- Midway
- Deportivo

NBA HOOPZ

Siguiendo las pauta de *NBA Jam*, Midway nos ofrecerá un alocado arcade de basket, donde las reglas pasan a un segundo plano, y lo que importará sera machacar el aro del equipo contrario. 3 contra 3 en la pista, y unos curiosos minijuegos, completarán la oferta.



PRIMERA IMPRESIÓN: B



Si quieres convertirte en un ranger espacial, antes tendrás que superar estos Pasatiempos. Si lo haces bien podrás ganar uno de los 15 juegos para PlayStation *Buzz Lightyear Star Command* que Proein y PlayManía sortearemos entre los que nos enviéis las soluciones correctas.

HUMOR







EL JUEGO DE LOS ERRORES

¿TE ATREVERÍAS A BUSCAR LOS 12 ERRORES QUE HAY ENTRE ESTAS DOS IMÁGENES? NO TE DISTRAIGAS MUCHO QUE ESTOS HOMBRECITOS DEL ESPACIO SON MUY INQUIETOS...





BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Buzz Lightyear* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de febrero y el 25 de marzo de 2001.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Proein y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

SOPA DISNEY

OS PROPONEMOS QUE ENCONTRÉIS A 16 PERSONAJES DE DIBUJOS ANIMADOS... Pero, mucho ojo. Tres de ellos no pertenecen a la factoría Disney. Localiza a los 16 personajes y dinos cuáles no deberían estas aquí.



H	Q	O	M	I	Y	U	S	H	L	P	N	L	A	T	G	O	O
U	L	E	Y	X	P	K	T	F	Z	S	O	E	B	M	D	L	D
N	R	Q	E	W	N	O	Y	U	M	I	Y	I	B	T	A	I	O
E	H	G	B	O	U	S	C	P	R	X	D	R	Y	E	S	V	M
B	O	O	B	O	O	P	I	A	H	R	A	A	M	I	T	I	I
E	P	S	R	E	G	U	M	C	H	E	I	L	D	Y	Z	A	S
C	N	L	T	U	O	B	L	J	S	O	R	O	V	R	G	A	A
L	R	I	A	E	O	U	Z	L	Z	B	N	C	N	N	I	W	U
I	N	W	N	P	F	M	C	H	E	L	S	T	U	M	B	A	Q
N	L	Q	O	S	Y	M	L	L	I	V	O	E	A	L	T	H	G
V	A	I	E	O	A	N	A	L	S	T	E	O	E	S	E	O	V
A	B	M	U	P	D	J	W	I	T	N	E	I	R	M	T	S	O
O	V	F	D	B	I	Y	S	T	C	Z	O	P	F	E	C	L	S
L	I	S	A	B	R	V	S	N	L	D	E	O	C	M	I	G	I
T	S	N	K	D	E	X	T	E	R	I	P	E	R	T	D	E	M
Y	L	T	O	U	Q	I	E	N	M	H	A	T	N	T	C	H	B
G	Z	I	C	T	L	K	Y	A	S	M	E	R	V	R	I	J	A
U	H	S	U	M	E	N	T	S	D	F	L	U	B	B	E	R	C

Personajes a encontrar: Ariel, Flubber, Dexter, Simba, Goofy, Pumba, Pocahontas, BooBoo, Hercules, Basil, Fievel, Jasmine, Mushu, Olivia, Quasimodo, Woody

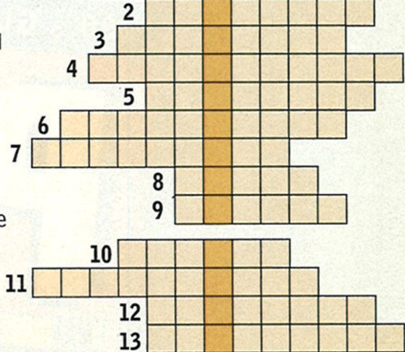
Falsos: ______, ______, ______, ______

¿QUIÉN SERÁ?

SI ERES SEGUIDOR DE LAS ANDANZAS DE BUZZ, NO TENDRÁS PROBLEMA PARA RESOLVER ESTE CRUCIGRAMA VERTICAL. Resuélvelo y dinos el nombre del personaje oculto en la línea vertical. ¡Hasta el infinito y más allá...!

Definiciones:

1. ¿Recordáis a Woody?, pues bien, iba vestido como un...
2. Ordenador en inglés.
3. Mejor jugar en...
4. Gran juego de 16 Bits en el cual Mickey era el protagonista.
5. Un juego de coches es también un juego de...
6. Arcade en español.
7. Género de videojuegos caracterizado por emular la realidad.
8. Nombre propio del perro de "La Dama y el Vagabundo".
9. La voz de la conciencia de Pinocho era un...
10. Hombre-mono muy conocido.
11. Reciente película de Disney.
12. Donde se almacenaban los juegos antes del CD.
13. Historia, guión.



SEGA ♥ SONY

SEGA ya trabaja para PS2 y PS One

No se trata de una inocentada ni de una broma de mal gusto. Desde Japón ya han confirmado que, debido a sus malos resultados económicos, SEGA se ha reestructurado y se ha convertido en una "Third Partie" que va a desarrollar juegos para numerosas plataformas, como teléfonos móviles WAP, PDAs y, por supuesto, consolas. Ya se sabe que tiene varios proyectos exclusivos para PS2, como *Virtua Fighter 4*, y conversiones de algunos juegos de Dreamcast, como el divertidísimo *Space Channel*, a cuya protagonista podéis ver aquí. También disfrutaremos de algunas conversiones de Megadrive y Saturn para PS One, como una recopilación de las aventuras de Sonic o *Panzer Dragoon Saga*. Sólo nos resta desearle lo mejor a Sega en esta nueva etapa, y esperar con ansia sus juegos.

SUSCRIPCIONES

1 ◂ elige entre estas 2 opciones de suscripción ▸ 2

20% DE DESCUENTO

Por sólo 4.320 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 360 pesetas...

GRATIS UNA MEMORY CARD DE 2 MB

Por 5.400 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card de Aplisoft.



ATRASADOS

Nº 22 NOVIEMBRE



Guías y soluciones: Alundra 2, Spiderman y Tenchu 2.
Reportajes:
- PS ONE: La pequeña maravilla de Sony.
- DINO CRISIS 2: El regreso de los dinosaurios.
- DIGIMON: ¡¡Empieza la invasión!!.

Suplemento: PS2. Todo sobre la nueva máquina de Sony.

Nº 23 DICIEMBRE



Guías y soluciones: Koudelka, Tony Hawk 2 y Alundra 2.
Novedades:
- DRIVER 2: La acción vuelve a las calles.
- DINO CRISIS 2: Terror Jurásico.

Suplemento: PS2. Descubre los juegos del próximo milenio.

Nº 24 ENERO



Guías completas: Esto es Fútbol 2 y Alien Resurrección.
Novedad:
- THE GRINCH: Juega con la película más loca.

Reportaje: Móntate un cine en casa con tu PS2.
Suplemento: Guía de Compras. Más de 300 juegos y periféricos para PlayStation y PlayStation 2.

Nº 25 FEBRERO



Guías completas: Motoracer World Tour, El Dorado, El Mundo Nunca es Suficiente.
Reportajes:
- FINAL FANTASY IX y GRAN TURISMO 3.

Comparativa: Juegos de terror.
Regalo: Calendario 2001.

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15 DE 9 A 14.30 Y DE 16 A 18.30.

(*) AGOTADOS NÚMEROS: 1, 2 Y 3

TAPAS



¡PIDE UNAS TAPAS!

POR SÓLO 950 PTS.

Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 902 12 04 47, o por e-mail a: suscripcion@hobbypress.es

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.
Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.